NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

32

2017

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре.

- Глава №1 Расширение королевства Арпен
- Глава №2 Трясина
- Глава №3 Общий сбор всех паладинов
- Глава №4 Бесконечный лабиринт Родерика
- Глава №5 Самоотверженность паладинов
- Глава №6 Хозяин снова дома
- Глава №7 Убийца демонов
- Глава №8 Мясорубка
- Глава №9 Самая невероятная победа
- Глава №10 Шокирующие исследования Родерика

Глава №1 Расширение королевства Арпен

Виид постепенно выполнял свои задания на последнюю секретную технику ваяния. Меч Света, не знающий преград, после тренировки на море достиг продвинутого 2 уровня. И теперь ему требовалось сделать природную скульптуру для другого своего задания. В нем Виид должен был блеснуть своими навыками скульптора!

"А ведь если бы я стал торговцем, то смог бы получить сейчас задание совершить выгодную сделку. А это ваяние, связанное с природным бедствием… Вечно все идет криво-косо."

Ему нужно было использовать ваяние, чтобы сделать природную скульптуру! Он мог создать настоящее чудо, используя облака, воду, ветер, деревья и землю как материалы. Любой пейзаж можно создать с помощью этого – кроваво-красный закат, осенний лес, морское побережье и даже покрытые снегом горы. Виид начал искать место, где бы он мог создать что-то подобное.

"Обязательно нужно сделать ее на севере. Где же еще – кроме как не здесь?"

Виид не забывал и о материальном аспекте своей будущей работы – а именно о пользе, которую может принести данное место. Все-таки, территория королевства Арпен постоянно расширялась. Слава и влияние его страны в других регионах очень сильно влияли на отношение. Если игрок с королевства Арпен приходил в другие места, его тут же активно встречали.

"Наконец-то, хоть кто-то из королевства Арпен приехал в нашу деревню!"

"Ага, здравствуйте."

"Авантюрист, у нас есть к тебе небольшая просьба. Может быть, ты привез предметы искусства из своей страны?"

Дрынь!

– ----------

Задание: Искусство королевства Арпен

Скульпторы, художники, гончары и многие другие создают настоящие шедевры в Море – столице королевства Арпен. Жители севера, которые не знакомы с такими творениями, очень хотят хотя бы глазком взглянуть на них. Они просят тебя дать им хотя бы одно произведение искусства. Отношение жителей к

незнакомцам улучшится, если вы сделаете это доброе дело.

Уровень сложности: E

Игровые ограничения: вы должны посетить незнакомую деревню и жить в королевстве Арпен.

– ----------

Поскольку задание было не сложное, игроки сразу принимали его. Ведь у каждого из них было приличное кол-во скульптур и картин, полученных в Море. Поэтому они выполняли это задание сразу же после получения. Многие также хотели услышать разные истории об опасных путешествиях в неизвестные земли – поэтому радостно покупали вещи у торговцев. В общем, игроки, выполняя задания, совершая сделки и сражаясь с монстрами, повышали положительное отношение жителей к их северной стране.

– ----------

Жители реки Кармел изъявили желание присоединиться к королевству Арпен.

Здесь живет небольшое кол-во людей, добывающее пропитание через рыболовство. Чтобы избежать угрозы нападения монстров, они строят дома прямо на реке. Рыбаки, имеющие огромные знания в рыбном промысле, прельстились богатой культурой королевства Арпен. Их совсем немного, но они очень хотят присоединиться к этой стране. И поэтому согласны принять к себе переселенцев.

Особенности: 17 видов пресноводной рыбы

Население: 63

Ежемесячные налоговые поступления: 3 золота

– ----------

– ----------

Жители деревни Найсан изъявили желание присоединиться к королевству Арпен.

Люди здесь живут за счет добычи древесины и грибных заготовок. В последнее время наладился торговый путь – и жители активно вступили в торговлю, чтобы получить необходимые предметы для выживания. Оценив по достоинству короля Арпена, они решили присоединиться к его королевству.

Особенности: древесина и грибы

Население: 319

Ежемесячные налоговые поступления: 536 золота

– ----------

Так территория королевства Арпен активно расширялась. Многие небольшие деревни, которые были ничейными после распада империи Нифильхейм, стали частью страны Виида. Более того, сами игроки были в восторге от таких перемен.

"Сюда давно уже никто не приходил, поэтому моему приходу были все так рады."

"Стоит мне только заговорить – так они сразу же мне отвечают."

"Знаете, вчера соседский мальчишка нарвал мне цветы в качестве подарка."

Так что, довольны, в общем, все. Север развивался не по дням, а по часам.

"Я готов склонить свою голову перед таким великим королем, который сделал столько для всех нас."

"Наконец-то, появился король, который предан своим подданным."

Многие знатные люди присоединялись к королевству Арпен. Чтобы завлечь еще больше, Виид установил для них адекватные налоговые выплаты. Ведь, несмотря на активное расширение территории королевства, экономический рост был все еще недостаточным. Поэтому он не заставлял небольшие деревни платить крупные налоги. Что, в свою очередь, было очень выгодно для фермеров, шахтеров и торговцев, которые хотели бы вложить свои финансы.

"Ты куда собираешься?"

"На восток."

"Так ведь там пустошь."

"Ну и ладно. Я зачищу территорию и сделаю ее своей."

"Хм, впрочем, не мне об этом говорить – я собираюсь идти на север, чтобы добыть железную руду. Да, туда, где находятся самые высокие горы."

"Ты в курсе, что, если твоя группа будет слабой, вас там легко убьют?"

"Ничего, набралось аж 100 человек. Похоже, придется работать до потери пульса."

Игроки Моры стали путешествовать по все более обширной территории. Увеличивалась рождаемость и производительность всего Северного континента. Солдаты успешно обеспечивали мир вокруг – вследствие чего ничто не мешало активно развиваться деревням, имеющим хорошие природные условия. Многие деревни стали достигать похожей

скорости развития, как и у Моры – а она, тем временем, все больше становилась похожей на настоящую столицу большего королевства. Открывалось все больше магазинов и производственных объектов, которые могли похвастаться своими роскошными товарами. Стали появляться красивые жилые дома, облагораживающие территорию Моры и придавая ей более богатый вид. В общем, весь север был рад развитию королевства Арпен. Влияние Виида была настолько высоко, что даже жители не принадлежащих ему деревень слушались бы его приказов. Так что, он был всем доволен.

"Где же создать… то, что было бы полезно для Моры и крепости Варго…"

Виид летел на Виверне3 и искал место для скульптуры.

"Важно определиться с нужной областью. Нельзя же это сделать где попало."

Горная местность не подходила из-за высоты, а широкие реки были неудобны. Конечно, по всему северу можно было найти остатки империи Нифильхейм. К примеру, забытые города, в которых правила дикая природа. Было множество руин, на которые уже веками не ступала нога человека. "Если собираюсь сделать природную скульптуру, то нужно учитывать города, которые в будущем могут появиться рядом."

Он старался держать в уме возможность строительства будущих дорог, жилых комплексов и охотничьих мест, выбирая подходящее место. В итоге, Виид нашел место, где на востоке была большая и чистая река, а на севере широкая плодородная земля – здесь как раз можно было создать большой город. И не было никаких препятствий, помешавших бы ему создать природную скульптуру.

"Правда, здесь поблизости бушуют монстры… но я с ними разберусь попозже."

На удивление многих, военная сила королевства Арпен росла довольно быстро. Не последнюю роль в этом сыграли игроки с классом рыцарей, которые командовали простыми солдатами в бою. С Центрального континента приходило много свободных рыцарей – в том числе и с королевства Калламор. Они, кстати, обладали гораздо более высоким уровнем, чем обычные воины. И их же могли нанимать обычные игроки, выполнив задания и получив разные достижения. Сейчас кол-во рыцарей королевства Арпен составляло 1000 – и, конечно же, они не сидели без дела. Они сражались с монстрами, помогали переселенцам и защищали разные места на севере.

"Нужно сделать такую местность, где люди могли бы расслабиться. А то пока что-то все в королевстве Арпен только

трудятся и трудятся."

Это было понятно – ввиду того, что его страна только начала развиваться. Чересчур активное развитие той же Моры даже духовно истощало людей. А так, заимев деньги от охоты или выгодной сделки, они могли бы прийти сюда и немного расслабиться. Собственно, Виид уже сейчас готовил основу для города, где в будущем можно было построить туристический центр.

С рассветом послышалось пение птиц. Одна из них была золотая – она вспорхнула с ветки и полетела куда-то.

"Крууу!"

Вух-вух! Брууу! Золотая птица пролетала мимо необычно больших птиц. Их когти и клюв выглядели настолько мощными, чтобы могли бы, наверное, даже пройти через железо. Да, Золотая птица направлялась в Лавиас – остров, что плывет по небу.

"Смотрите, кто сюда летит…"

"Гляньте, как ярко сверкают ее перья на солнце…"

"Точно, это она!"

Один из разведчиков острова доложил, что сюда приближается Золотая птица. Сотни жителей Лавиаса собрались, чтобы поприветствовать ее. Это было знаком огромного уважения. А ведь внешний вид Золотой птицы, действительно, на порядок отличился от других. Сделав несколько кругов вокруг острова, она приземлилась и села на ветку.

"Уже давно я не видела вас, дети мои."

Авианы спешно закивали своими головами. И хотя их память была настолько ужасной, что они едва ли помнили друг друга, Золотая птица была исключением. Ведь она была первой из их вида, кого сделал великий император Гейхард фон Арпен. В Лавиасе до сих пор сохранились скульптуры и картины, где изображена Золотая птица. В прошлом, когда Виид был здесь, он не забирался в их гнезда. А некоторые игроки это сделали и обнаружили там доказательства существования Золотой птицы. И вот, наконец-то, живая легенда сама явилась в Лавиас.

"Я пришла объявить о том, что нам пора уйти в другое место."

Услышав ее слова, авианы тут же взлетели в небо и стали кружить вокруг. Было даже тяжело представить общую численность всей их расы. На острове было множество домов и магазинов – а ведь далеко еще не все птицы покинули свои гнезда. Более сотни птиц любило жить на деревьях, радуя всех по утрам своими песнями! Некоторые представили расы – наиболее агрессивные – сражались в подземельях и охотничьих местах

Лавиаса. Кроме того, были яйца, из которых еще не вылупились будущие авианчики. Многие из взрослых особей, кстати, еще и к тому же не понимали человеческую речь.

"Пак?"

"Пек-пек-пек!"

Создания Лавиаса летали вокруг, издавая много шума. В ответ им вопили и махали крыльями даже те, кто все еще был на земле. В то время, внизу, в деревне Бэран, жители не понимали, что происходит в небе. И хотя здесь уже давно все принадлежало культу Эмбрью, немного жителей все же осталось жить.

"Что это?"

"Шшшш! Похоже, что-то интересное происходит…"

"Но, все же, что это? Эх, глянуть бы поближе."

Со всех домов, улиц и деревьев Левиаса появлялись авианы. Игроки горели желанием увидеть все это вблизи – но не могли, поэтому приходилось наблюдать с расстояния за происходящим. Золотая птица подождала некоторое время, пока они успокоятся, и сказал:

"Континент погряз в хаосе. Люди грызутся между собой. Поэтому пришло наше время показать себя!"

Обычно люди, слыша такую речь, стали бы аплодировать. Можно сказать, здесь было что-то похожее…

"Пек-пек!"

"Квееееек!"

Авианы взмахнули крыльями и стали издавать дикие звуки в знак согласия.

"Люди королевства Рохенхейм не обрабатывают нормально землю."

"Их рис стал такой невкусный."

"Мне надоело есть червей…"

Авианы были избалованы в плане еды. Поэтому невзгоды человеческих войн коснулись и их. А тут как раз появилась Золотая птица, которая как лидер могла изменить их положение.

"Мы отправляемся на север."

"А что же нас там ждет?"

Задал вопрос небольшой симпатичный желтый авиан.

"Зеленая трава, а еды столько, что просто завались."

После этих слов авианы пришли в настоящий восторг! Но они не стали собирать свои вещи, чтобы лететь на север. Зачем, когда есть вариант попроще. Этим днем люди наблюдали красочное явление – целый остров медленно летел по небу в сторону севера! Естественно, вместе со всеми зданиями, магазинами, подземельями и охотничьими местами.

"Елки, я не смогу сделать это один. Надо притащить с собой Желтого!"

Он вспоминал о своих скульптурах только тогда, когда требовалась грубая работа. Но для начала Виид решил отправиться в Родиум – чтобы сообщить об успешном выполнении задания, связанного с Сияющим мечом.

"Я сделал, что нужно – и все ради мира на Версальском континенте."

Он говорил на автомате – чтобы еще больше увеличить свою близость со стариком.

– ----------

Задание: Меч Света, не знающий преград, было выполнено.

Всеми известный скульптор Виид доказал, что он велик не только словом. Теперь мощь Сияющего меча позволит ему легко путешествовать по континенту, чтобы искоренять зло.

Слава увеличилась на 850.

Ваш уровень повысился.

Сила увеличилась на 6.

Ловкость увеличилась на 5.

Все характеристики увеличились на 3.

– ----------

Взгляд старика изменился. Теперь он смотрел на него не как на обычного игрока, а как на гениального скульптора.

"Невероятно, вы добились этого в такой короткий срок! С таким успехом, достичь высот внеземной красоты для вас уже не будет просто фантазией… А что насчет другой скульптуры?"

"Я пока в процессе."

"Что ж, удачи вам. Если вы успешно завершите ее, я смогу вам рассказать кое-что важное. Пожалуйста, продолжайте и дальше трудиться с таким упорством!"

"Конечно, я вас не подведу."

Уж что-то, а в своем навыке ваяния Виид был уверен. Для него тренировка в шторм оказалась не настолько сложной. Не важно, насколько тяжела стоящая перед ним задача, ради своей цели Виид сломает любую преграду на пути. А что для него было самое главное? Естественно, деньги.

Виид вернулся на север и захватил с собой Желтого, чтобы сделать скульптуру.

"Не нужно выдумывать что-то грандиозное. Просто сделаю красивую местность, используя небо, землю и разную зелень."

С помощью речной воды он создавал облака для своей новой скульптуры. Конечно, это было затратно по времени – но не настолько, когда он делал аналогичную работу. Однако из-за большой площади земли ему все равно пришлось помучиться.

"Хм, чего-то не хватает… Оно не выйдет достаточно хорошо, пока я не выложусь на полную."

Красота природы проявляется в ее первозданности. А целью задания было как раз достижение естественного пейзажа – который мог проявиться только спустя некоторое время. Такая задача состояла перед Виидом, когда он начал делать скульптуру.

"Настоящий природный пейзаж должен поражать человеческое воображение."

Только здесь люди могли зарядиться здоровьем и избавиться от всех невзгод, таящихся в сердце.

"А как насчет…"

Виид, наконец-то, определился с темой скульптуры. Конечно, он всегда восхищался такими природными явлениями, как закат или рассвет. Или насколько прекрасен природный вид в сумерках. Однако все это было не то.

"Есть то, что я хотел бы хоть раз увидеть."

Благодаря своему классу ему не нужно было сильно углубляться в свою фантазию. Скульптор в игре мог создавать любую вещь, которую бы он представил в своей голове! Не зря для этого у него было столько разных навыков.

"Значит, создать природу…"

Виид решил откинуть свою человеческую натуру. И задействовать тот опыт, который он получил, будучи колибри, волком или кенгуру. Благодаря Скульптурной трансформации он мог превратиться в любое существо и посмотреть на мир его глазами. Это люди пытались изменить все, чтобы удовлетворить свои собственные интересы, но животные старались адаптироваться, чтобы жить в гармонии с природой.

"Как бы я чувствовал себя, если был бы…"

…к примеру, ящерицей, живущей на болоте. Конечно, здесь была большая река, но поток воды был слишком быстрый. Вряд ли вода будет выходить из берегов, поэтому люди не смогут как следует обустроить эту землю для земледелия. Все вокруг бы продолжало зарастать травой, и животные не заселились бы здесь.

"Нужно сделать болото – место, где мелкая часть реки находилась бок о бок с землей."

Виид принялся за работу.

"Великое природное бедствие!"

Он использовал свой навык. Крррр! Слегка погруженную в воду землю можно использовать потом в качестве поля для земледелия. Поэтому он использовал бедствие, чтобы развалить поверхность.

"Хехе, я уже вижу свои будущие денежки."

Даже просто смотреть на весь этот процесс было увлекательно. По земле пошли глубокие трещины, и вода реки стала затекать туда, создавая некое подобие водоема. Уже эти перемены повлияли на окружающую среду.

"Со временем природа сама зализет свои раны. Но поскольку я собираюсь сделать многое, нужно постараться не испускать из вида любые мелочи."

У Виида не было выбора, кроме как довериться своему опыту. Все-таки, он путешествовал по различным странам и видел много разной живности.

"Если здесь образуется болото, значит, начнут появляться животные и растения. Появится тот же камыш… и надо бы создать лесную местность."

Виид заставил Желтого распахивать землю – в то время как он сам шел сзади и разбрасывал семена. Правда, в этот раз он покормил его вкусной едой и даже погладил по голове. Естественно, все это было не просто так.

"Мууууу, хозяин, разве это не семена вьющего растения из леса эльфов, которое ест людей?"

"Я не знаю. Не помню, как они у меня оказались. Не заморачивайся – пусть растут себе спокойно."

"Но эльфы говорили, что они вырастут в высоту до 70 метров… Мууу."

"Хватит болтать, займись своим делом!"

Мда, не простые деревья вырастут в этом "заповеднике".

"То-то же. Остальное за меня сделают животные, ветер и дождь."

Виид сделал уже многое, но все еще оставалась нетронутая земля. Если бы он правильно использовал ее, то превратил бы в отличные сельскохозяйственные угодья для Моры. В настоящее время фермеры не могли войти сюда из-за бродящих вокруг монстров. Параллельно с созданием леса он нетерпеливо ерзал, думая о том…

"Чтобы бы мне еще сделать?"

Все: в Виде умер скульптор, а вместо него проснулся торговец землей!

"Нет, это будет лишнее."

Люди могли жить даже в таких местах, как вечные льды,

леса, высохшие пустыни и плавающие ледники. Однако это была не самые лучшая местность для дальнейшего развития – и стоимость такой земли не будет расти.

"К тому же, это помешало бы тому, что сейчас уже создано"

Все-таки, болота не могли находиться рядом с пустыней или вечными льдами. Главное в природе – это ее гармония.

"Таким извращением вряд ли бы заинтересовался хоть один игрок, желающий скупить землю."

Теперь, когда он закончил, необходимо было поместить камни, чтобы изменить направление текущей воды.

"Грязевой человек!"

"Да, повелитель."

Внезапно из земли появился Грязевой человек. У этого духа не было полной силы – потому что Виид дал ему жизнь. Но, тем не менее, его часто призывали, чтобы разгрести дела за своим хозяином. Грязевой человек мог использовать магию, связанную с землей, и его движения становились быстрее по мере взросления. Кривая спина постепенно выпрямилась – правда, страшная внешность так и осталась.

"Поместите камни сюда".

"Укажите размер и кол-во."

"Самые большие, какие можно. Нууу… наверное, 30 000 будет достаточным? Цвет обязательно красный или коричневый."

Поскольку Виид был его хозяином, дух беспрекословно принял свое задание.

"Есть."

Самым лучшим качеством духов было их повиновение. А ведь вызванный Грязевой человек мог выполнить работу полсотни человек. Те камни, что было тяжело достать, он легко двигал с помощью магии. Конечно, для работы он использовал ману Виида. Она тут же стала уходить из него подобно воде из разбитого стакана. Хорошо хоть Грязевой человек старался не сильно ее расходовать. Постепенно посреди будущего болота вырастала гора камней.

"Этого достаточно?"

Но Виид не оценил проделанную работу. Если брать в расчет общий размер всей области, это в лучшем случае напоминало бы небольшую песочницу. А ведь нужно было сделать пейзаж, который потрясет многих!

"Нет, нужно намного больше. Возьми лучше камни напрямую из гор. Такое возможно?"

"С моими нынешними способностями невозможно передвигать объекты такого размера."

"Мда, не удивительно."

Естественно, перемещение таких камней затратило бы огромное кол-во маны.

"Попробуй сделать камни из земли."

"Слушаюсь."

Так посреди пустой местности стали образовываться огромные красные камни! Грязевой человек без устали работал, чтобы создать это все. Виид тем временем занимался своей природной скульптурой.

"Нужно завершить здесь все. Природное ваяние!"

Вода слегка потекла на место, предназначенное для болота. Он создал из нее туман и забил проходы в водных потоках.

"Нет, все-таки, о земледелии здесь можно забыть."

Туман стал медленно распространяться благодаря эффекту Природного ваяния!

"Мууууу."

Хвост у Желтого задрожал.

"По-моему, что-то не то."

Вииду не понравилась его работа. Но местность уже изменилась – поэтому он решил оставить все, как есть.

"Осталось позвать фей. Для этого нужно кое-что сделать."

Для задания ему нужно было выманить фей – и для этого точно бы пригодилась еда, в который был задействован мед. Можно даже что-то такое по типу медового ребрышка или медовой свиной грудки! Конечно, люди посчитают это отвратительным, но для фей мясо и мед были лучшими продуктами.

"Надеюсь, я потрачу это не зря."

Виид смешал мед с… выдержанным виски. Получилось что-то типа медовухи! Феи не появляются перед злобными людьми. Да и вообще их тяжело было найти. Но если они вдруг заприметят тебя, то придут иногда поиграться.

"Ммммм, а что это за приятный запах?"

Одна из них уже сидела у Виида на плече. Фея спала до этого у него в волосах. Они были крошечного размера – подобно насекомым, но и встречались довольно большие – с целый палец. Зато феи обладали очень хорошим обонянием и летали вокруг с помощью своих тонких прозрачных крылышек.

"Ммм, это все для меня?"

"И для твоих друзей тоже."

"Но я хочу это съесть одна!"

"Тогда обойдешься."

"Хорошо, я их позову!"

"Зови как можно больше."

Фея открыла пространственный проход и исчезла – вернувшись через 10 секунд. И, естественно, не одна.

"Какой приятный запах."

"Мы же можем это съесть?"

Феи сразу же налетели на еду, которую им дал Виид. Это была очень дорогая еда, которую он сделал с помощью продвинутого навыка готовки.

"А есть рыба? Я люблю рыбу."

Феи обнаглели настолько, что стали заказывать блюда как в ресторане. Но Виид терпеливо обжаривал сардины и макал их в мед.

"Ого, это же морская рыба."

"Вкуснятина."

Феи быстро съели по сардине и, набив животы, огляделись вокруг.

"А мы где вообще?"

"Здесь все так изменилось с того раза, как я была здесь."

"Как-то странно."

"А мы можем здесь поиграть?"

"Ух, как весело!"

Феи ныряли в воду и играли в догонялки вокруг камней.

– ----------

Это место стало игровой площадкой для фей. От них будет исходить огромная природная сила. Местность начала изменяться.

– ----------

Глава №2 Трясина

Ветер дул со всех сторон. Вода из реки превращала все вокруг в болотистую местность. Шшшшш! Ливень шел из облаков.

"Раз они уже здесь, мне остается лишь ждать, что будет дальше."

Виид вместе с Желтым ждали, пока шел дождь. В Королевской дороге очень приятно и весело бегать под проливным дождем. Часто можно было увидеть группы охотящихся игроков, промокших до нитки. Конечно, в такие дни таверны и рестораны были забиты людьми, но все равно можно было встретить новичков около ворот. Игрок находили романтичным торговать на рынке или разговаривать у фонтана в дождливую погоду.

"Как же это захватывает."

"Может, уже хватит?"

"Нет, давай еще поиграем. Вот осталось еще немного еды."

Вокруг играющихся фей разрасталось все больше различных видов растений и трав по всему болоту. Деревья выросли так сильно, что уже оставляли за собой длинные тени. Феи носились как угорелые – в то время как в воде тихо плавали рыбы. Камышей становилось все больше и больше. Появились даже неизвестные сорта цветов. Листья на пышных деревьях становились красными и падали на землю. Понемногу стали падать снежинки с неба.

"Вот и зима наступила."

Когда снег закончил идти, из почвы начала пробиваться зелень. Так лето сменяло осень, а затем снова зима. Все времена года перемещались между собой! Вот такие вот странные вещи происходят, когда рядом находятся феи. Обычно для формирования болота естественным путем необходимо достаточное время, но благодаря этим маленьким духам все произошло гораздо быстрее. Сменилось, наверное, уже 200 времен года. Было тяжело даже представить, сколько растений появлялось и засыхало на болоте.

"Мууууу."

Уровень воды в болоте поднялся настолько, что Виид и Желтый стояли на камнях по пояс в воде. Цветы, распустившиеся здесь, были невероятно красивыми.

"Похоже, феи постарались на славу."

И хотя целое поле и было превращено в болото, стоило посмотреть на растения и животных здесь – как можно было понять, что все было не зря. Огромное кол-во разных форм жизни,

о которых Виид даже не знал, сидели на растениях и плавали в воде. Через болото протекал небольшой ручей – откуда сюда и попадала местная рыба. Птицы летали по небу вокруг болота. Как только здесь появилась жизнь, они сразу же стали собираться со всех других мест. Правда, земля все еще дрожала – потому что Грязевой человек продолжал делать из камней и земли небольшие холмы. Они были созданы во многих частях болота – что сильно изменяло ландшафт местности. Так Виид помечал места, где он в будущем мог бы вырастить виноград. Правда, каменная "плотина", созданная Грязевым человеком, не выдерживала всего напора – и там, где текла вода, стала появляться разная зелень. Понемногу образовался даже небольшой пруд.

"Эх, в итоге это все стало совсем бесполезным."

Виид полностью разочаровался в своей работе. И хотя со стороны это напоминало настоящее чудо природы, он был недоволен тем, что не мог получить прибыль с этой земли. Тем временем, изменения, вызванные феями, продолжались. На болоте появились крокодилы, насекомые и редкие птицы. Прекрасные желтые бабочки летали от цветка к цветку. Были слышны звуки ветра, птиц и животных рядом. Вместе все это собиралось в настоящую природную симфонию, которая простиралась по всему болоту.

– ----------

Пожалуйста, дайте название новой скульптуре.

– ----------

"Хм… Земля, наполненная отчаянием, болью и сожалением?"

– ----------

Земля, наполненная отчаянием, болью и сожалением – правильно?

– ----------

Уж слишком сильно название скульптуры раскрывало истинные мотивы ее создателя.

"Ладно, перебор… нужно что-то попроще и не такое громогласное."

Он все же решил сменить название.

"Нет. Что сделано, то сделано. Пусть будет Трясина."

– ----------

Трясина – правильно?
– ----------

"Верно."
Дрынь!

– ----------
Выдающееся произведение природы!

Трясина была завершена. Скульптору пришлось бы потратить столетие – все ради того, чтобы образовалась такая природная скульптура! Здесь было создано болото, наполненное разной живностью и холмами из земли. Скульптор показал свои невероятные знания природы, вырастив редкие и необычные деревья эльфийского происхождения. Можно сказать, что здесь собраны разные виды животных и растений со всего континента. Это дань уважения природе от великого скульптора.

Художественная ценность: 8142
Особые опции: Трясина даст рождение новым видам растений и животных. Здоровье и мана тех, кто увидит скульптуру, увеличится на 50% в течение недели.
Все характеристики увеличатся на 19.
Сопротивление инфекционным заболеваниям и яду навсегда увеличится на 1%.
Темп роста животных поблизости будет увеличен.
Вся природа поблизости будет расцветать.
Текущее число созданных Выдающихся произведений природы: 1.
Навык ваяния был улучшен.
Навык ремесла был улучшен.
Слава увеличилась на 4093.
Очки искусства увеличились на 19.
Мудрость увеличилась на 7.
Интеллект увеличился на 9.
Храбрость увеличилась на 3.
Близость к природе увеличилась на 49.
Все характеристики увеличатся на дополнительные 3 очка за создание Выдающегося произведения.
Эльфы и феи станут более дружелюбны к вам.
– ----------

Он каждый раз чувствовал радость от того, что стал скульптором – когда создавал очередное Выдающееся

произведение. Конечно, Виид уже имел большое кол-во полученных характеристик, но даже дополнительные 1-2 очка могли повлиять на исход в битве.

"Стоп, значит, скульптура принадлежит природе…"

Виид чуть не подавился – подумав, сколько же денег он только что потерял.

"Я сделал скульптуру на севере с небольшой помощью фей."

"Отлично. Похоже, нет ничего невозможного для вас."

"Только руки настоящего творца могут создать чудо. Поэтому я сосредоточил мысли исключительно на своей работе."

Виид пришел в Родиум, что сообщить о выполненном задании. Дрынь!

– ----------

Задание: Трудом и потом было завершено.

Великий скульптор Виид доказал в очередной раз свою гениальность. Своими работами он влияет на многие вещи – иногда даже на саму природу в целом.

Слава увеличилась на 1600.

Навык ваяния улучшился.

Ваш статус в гильдии скульпторов улучшился.

– ----------

"Дааа…"

Виид сладко потер ручки.

"Если все так продолжится, я смогу легко получить и секретную технику, и кучу денег. Возможно, когда-то наступит тот момент, когда я перестану считать каждую копейку…"

"Юхууу!"

Он не мог сдержать появление своей любимой ехидной улыбки на лице. Старик же, наоборот, улыбался открыто и ярко.

"Раз ваши способности настолько велики, я могу поделиться с вами этим. Все предыдущие задания были для того, чтобы узнать, достойны ли вы. Итак, как хорошо ли вы знакомы с историей Версальского континента?"

"Ну, кое-что… я знаю."

"Слышали ли вы о 8 лабиринте континента, который пытались покорить многие известные авантюристы…"

"Это вы сейчас о лабиринте чокнутого Родерика – там, где живут демоны?"

"Похоже, вам известно, о чем я. Что и ожидалось от такого

гениального скульптора, как вы."

Естественно, Виид был в курсе.

"8 лабиринт континента – место, которое я точно должен обходить стороной."

Это было жутко опасное место. О нем ходило множество слухов еще с самых ранних дней Королевской дороги.

"Если вошел, все – смерть…"

"…сразу же…"

"…в течение минуты."

Любые жители и игроки, услышав о 8 лабиринте, сразу же впадали в уныние. Задания, связанные с этим местом, даже не появлялись.

"Эх, мой сын вошел в лабиринт Родерика… А ведь он рыцарь из королевства Нортон. И с тех пор я его не видел."

Игрок спрашивал:

"И вы хотите, чтобы я его нашел?"

"Пфф, чего? Мой мальчик, считай, умер. Да упокоится его душа!"

Жители даже не пытались давать задания, связанные с 8 лабиринтом. Но даже так – встречались игроки, которым было все равно любопытно.

"Я решился. Уровень моей группы неплох даже в сравнении с сильнейшими гильдиями континента."

Спустя небольшое время после начала Королевской дороги известная группа игроков 200 уровня отправился в лабиринт Родерик. У них уже было на счету много других опасных подземелий, которые они зачистили. Но жадность быть прославенными за прохождение этого места пересилила. Каждый из них был хорошо прокачен и поэтому нисколько не сомневался в успехе. Но в итоге… все были уничтожены!

"Настоящий разгром. Мы даже не зачистили 1 уровень подземелья."

Тем временем, уровень игроков рос – и продолжали возникать желающие рискнуть в этом опасном мероприятии. Но погибали все – игроки с 300 и даже 400 уровнем. Самое страшное было в том, что, раз войдя в лабиринт, невозможно покинуть его живым. Не считая огромного кол-ва ловушек, там еще и были монстры невероятного высокого уровня. Кстати, прошлый раз вызов лабиринту Родерика бросила средняя по размеру на континенте гильдия Моргенштерн. Целых 600 человек вошло в лабиринт… там же и сгинув! После этого в гильдии произошли внутренние конфликты, и она потеряла город, которым управляла.

"Вы знаете, лабиринт Родерика – это, наверное, слишком

сложно для меня."

"Как же? До этого вы выполняли столько великих дел – поэтому я ничуть не сомневаюсь в вас."

– ----------

Невозможно отложить или отказаться от этапа задания, связанного с внеземной красотой.

– ----------

"Маг Родерик был необычным человеком. Он любил собирать разные вещи, и особенно ему нравилось искусство."

Виид думал о том, что это было ему не нужно – но все же на автомате прислушивался ко всей информации касательно лабиринта.

"Родерик был выдающимся магом – и, к тому же, очень любопытным. Он создавал новые виды заклинаний и смешивал разные типы магии. И, кстати, он так же интересовался исследованиями скульпторов в попытке разгадать секрет внеземной красоты."

Старик продолжал свой рассказ. В общем, Родерик как-то пил вместе со скульпторами и услышал об их исканиях. И в итоге смог далеко продвинуться в вопросе изучения внеземной красоты. Естественно, информацией об этом обладал только сам Родерик и его окружение.

"Скульпторы долгое время собирали знания в попытке разгадать сей секрет. Но сейчас никого из них уже нет в живых. А Родерик из любопытства вызвал что-то… над чем потерял контроль. Как жаль."

Виид вдруг почувствовал личную симпатию. Он тоже не стеснялся правил и шел своим путем к успеху.

"Правда, были и крупные неудачи – когда, к примеру, я купил соль на 200 вон дороже."

Но старик глубоко вздохнул.

"Он вызвал олицетворение зла, чтобы изучить его природу – но вместо этого не смог сдержать вырвавшуюся силу."

"О-олицетворение… зла?"

"Родерик хоть и был довольно искусен в магии, но все же понял, что ему не по силам одолеть эту тварь. Поэтому он решил запечатать выход из лабиринта. Любой мог бы зайти туда, но вот выйти…"

Внезапно перед Виидом появились видео.

Шла яростная битва между старым магом и малым воплощением зла. Каждый раз, когда волшебник произносил

заклинание, мощная магия вылетала из его посоха. И взрывалась об тело могучего демона – но, к сожалению, не наносила сильного урона. Он выглядел как настоящее порождение ада – с длинным хвостом и черными большими крыльями. Вокруг Родерика были собраны рыцари, которые защищали его. Но как только демон вызвал своих адских слуг, многие из них начали умирать в бою. Положение Родерика ухудшалось с каждой минутой, и он решил использовать последний козырь в рукаве – активировав защитную магию, подготовленную заранее.

"Сила, что мне дарована богами,
Заставь его ходить кругами.
Пусть останется навеки-вечные.
Преврати все в чертоги бесконечные!"

"Не может быть. Нееееееет!"

Родерик испустил свой дух. И пространство в лабиринте стало изменяться из-за его заклинания. Пойдя в одну сторону, можно было прийти совершенно в другое место. Бесконечное число разных ответвлений могло появится на пути, и можно было даже оказаться сразу на 2 уровне подземелья. Никто так и не нашел дверь, являющуюся выходом из лабиринта. Зайдя сюда, уже нельзя было выйти – и оставалось лишь принять смерть от ловушек или демонов. После того сражения любой, кто заходил в лабиринт, оставался в нем навсегда. Все здесь было буквально сделано из уникальной магии и поэтому выглядело необычно красиво. И, к тому же, Родерик построил свой лабиринт под разрушенным королевским дворцом.

Виид вспомнил телепередачу, где показали сражающую в лабиринте гильдию Моргенштерн.

"Кстати, а видео, где они бились с демонами, было довольно неплохим. Да и рейтинги были высокие."

Вообще, по правде, там было показано, как членов гильдии Моргенштерн просто раскатывали по стенке. А еще эти подарочки от Родерика – лабиринт был забит разными видами монстров и ловушек. Естественно, они были нужны там, что постепенно снижать здоровье. Но самое мерзкое было в том, что после смерти…

"Монстры не оставляли никаких предметов… Вот же гадость."

Также можно было встретить монстров-мутантов, которых изучал Родерик – они также обладали особой магией. В общем, это было бескрайнее место, где правили смерть и отчаяние! Виид

сразу же это почувствовал, как увидел видео. Даже покорив лабиринт, все еще остается главная проблема – как же оттуда выйти? Если Виид умер бы там, его навык ваяния понизился – к тому же, он завалил бы задание на секретную технику. Результат бы не изменился, даже если бы он взял свои ожившие скульптуры. Конечно, он мог бы оживить их вновь – но это бы не помогло ему выйти оттуда. И в конечном итоге скульптуры были бы потеряны… навсегда.

Виид нахмурил брови:

"Разве так необходимы труды Родерика, чтобы познать секрет внеземной красоты?"

"Поймите, нужно найти то, что узнали в свое время скульпторы. И помните, что ваша цель – записи. Если кто-то найдет их раньше вас, есть вероятность того, что они смогут покинуть лабиринт первыми."

Дрынь!

– ----------

Задание: Лабиринт Родерика

Малое воплощение зла Монтус и его слуги заточены в магическом лабиринте. Они мечтают выбраться оттуда – поэтому волей-неволей вам придется столкнуться с ними, если вы хотите войти в лабиринт. Прочитав исследования Родерика, вы сможете начать следующий этап задания.

Уровень сложности: задание на последнюю секретную технику ваяния.

Игровые ограничения: покорите первым лабиринт Родерика. Если вы умрете, задание будет провалено.

– ----------

"Конечно, я хочу достигнуть совершенства в ваянии, но…"

Но, не дав Вииду договорить…

"Это будет опасно, но я верю в вас."

– ----------

Задание было получено.

– ----------

"…"

Ему дали задание, даже не спросив толком! Виид шел в задумчивости по улицам Родиума.

"Я должен был ожидать чего-то такого."

Ведь он путешествовать в далекие страны и тренировал

Сияющий меч все это время не просто так.

"Теперь я понимаю, что это было для того, чтобы стать сильнее."

Так-то задания были очень даже неплохи. И хотя использовать бедствия было довольно опасно, шанс на выживание все равно сохранялся. К тому же, он мог подстроиться под местность перед использованием этого навыка. Путешествие в теле колибри было вообще легкой прогулкой, а вот задание с Сияющим мечом потребовало некоторых усилий. Но, несмотря на сжатые сроки, Виид выполнил требуемое – еще с целым недельным запасом. Он так сильно старался, что даже уменьшил кол-во раз в день, когда нужно было сходить в туалет. Все-таки, трудолюбие – лучшая черта в Виде. Но в этот раз задание с лабиринтом Родерика – чистое самоубийство.

"Хм, есть очень большой шанс, что я провалю задание и потеряю все."

Виид чувствовал, как беспокойно стучит его сердце. В последнее время он уже давно не выполнял по-настоящему сложных заданий. Все-таки, задание на звание Мастера ваяния было связано с его классом скульптора – поэтому было не настолько опасным.

"Раньше я был уверен в том, что выполню задание – еще до того, как начинал бы его. И даже в случае неудачи всегда был шанс попробовать снова."

Когда-то давно Виид стал настоящей легендой в Континенте магии – благодаря тому, что смог сотворить чудо даже там, где оно было невозможно. Однако в этот раз задание было слишком сложным. Виид еще немного подумал и решил.

"Если я подготовлюсь как следует, то точно завалю все. Да и откладывать не вариант."

На данный момент, еще никто не смог покорить лабиринт Родерика. Он был известен как самая настоящая обитель смерти – правда, именно поэтому многие авантюристы все еще желали его зачистить. И если кому-то это удастся, то задание Виида исчезнет.

"Нужно обрести секретную технику до того момента, пока Монтус еще здесь, а север не погряз в войне Центрального континента."

Столько всего нужно было сделать. И было бы проще, если бы он получил этот навык. Как говорится, пан или пропал. И, к тому же, что посеешь, то пожнешь – так что, немного подготовиться все же не помещает.

"Ну да, у меня никогда не было богатеньких родителей за спиной."

Виид решительно направился в церковь Фреи – в свободном городе Сомурен. Он должен взять с собой сил столько, сколько сможет.

"Как думаешь, если наши достижения повысятся, мы сможем нанять даже паладина?"

"И тогда пойдем в логово воров?"

"Конечно, не зря же мы корчились с заданиями церкви Фреи. Так мы сможем получить в ходе охоты нужное снаряжение."

Главная церковь Фреи в свободном городе Сомурене была забита игроками. Это место не пострадало от войны в союзе Бриттен.

"Пожалуйста, отведите меня к первосвященнику."

"Вы прошли долгий путь. Конечно, следуйте за мной."

Стража расступились перед Виидом, а священники немедленно стали показывать ему путь.

Глава №3 Общий сбор всех паладинов

"О, это же главный благодетель нашей церкви Фреи!"

"Я пришел, чтобы увидеть первосвященника."

Виид не стал тыкать своим статусом короля Арпена. Конечно, было время, когда ему приходилось кланяться – но сейчас все совсем по-другому.

"Церковь Фреи неустанно сражается со всеми очагами зла культа Эмбрью. А все благодаря тому, что вы вернули нам священную чашу Фреи и корону Фарго."

Каждая религия на континенте объявила войну культу Эмбрью. Королевства находились на грани уничтожения, поэтому паладинам приходилось часто показываться для того, чтобы защитить деревни. А реликвии, которые были возвращены церкви Фреи и Лю, играли важную роль в общей борьбе против культа. Так что, Виид решил воспользоваться своими бывшими заслугами:

"Действительно, в этом вам помог я. Но разве смог бы я это сделать, если бы великий первосвященник не вел меня по истинному пути?"

"Что вы, ведь все верующие церкви Фреи рассказывают о ваших приключениях – и многие из них чувствуют себя в безопасности, зная, что вы продолжаете искоренять зло на континенте. Также очень много слухов доходит от жителей севера."

"Я тоже очень рад тому, что в королевстве Арпен увеличивается число последователей церкви Фреи."

"Мы благодарны вам за постройку собора на севере."

"Все во благо церкви Фреи!"

Виид вспомнил о стоимости постройки собора и слегка поморщился.

"Что ж, давайте продолжим разговор за чашкой чая. Я бы хотел столько услышать о ваших приключениях."

Его близость и слава были настолько высоки, что он мог просто беседовать с первосвященником, получать разную полезную информацию и даже свободно здесь есть. Однако Виид пришел сюда не за этим.

"Мне нужно выполнить священную миссию – и ради этого я бы хотел попросить помощи у церкви Фреи."

"Что вам требуется?"

"Мне нужна поддержка великих паладинов и священников,

отмеченных самой богиней. С ними я мог бы преодолеть любые трудности."

Услышав просьбу Виид, первосвященник закивал.

"Церковь Фрея будет рада вам помочь. Но, к сожалению, сейчас мы сражаемся с культом Эмбрью, поэтому мы не можем выделить слишком большое кол-во людей. Какие силы вам нужны?"

"Если это возможно… все, что у вас есть."

Такими просьбами Виид мог пошатнуть безопасность самой церкви.

"Если это просите вы… Но, как я уже говорил, мы сражаемся с культом Эмбрью, поэтому сможем выделить лишь 240 паладинов и 120 священников."

"Спасибо, они будут сражаться ради благой цели."

"Но помните – если они погибнут, вы можете вызвать гнев самой Фреи."

"Не беспокойтесь, я не позволю пролиться даже капли их крови."

Все же он не смог мобилизовать все силы церкви, как изначально хотел. Проблемы, связанные с культом Эмбрью, коснулись даже Виида. Ладно, зато теперь паладины были уже в районе 350 уровня. В прошлом они были гораздо слабее, когда сражались с ним против вампиров. Правда, священники были немного ниже – всего 310 уровня. Виид хотел взять с собой всех. Бог с паладинами – но без священников будет трудновато.

"Стоп, я пахал как раб, когда искал их чертовы реликвии. К тому же, столько ушло на постройку собора…"

Виид решил быть немного настойчивее:

"Может быть, вы все же сможете выделить еще кого-то?"

"Если вы так желаете, мы можем отправить к вам паладинов и священников, защищающих эту церковь. Таким образом, это еще 135 начинающих священников и 40 паладинов."

Такие священники имели примерно 200 уровень. Конечно, как класс они очень необходимы во время сражения – но сами по себе были очень беззащитны. А если любой из них погиб бы в бою, то его отношения с церковью точно ухудшились бы.

"Хм, нельзя ставить их под удар. Еще неизвестно, успешно ли я закончу это задание…"

"Я буду рад этим паладинам. Надеюсь, они так быстро не подохну… Т.е. все ради защиты континента, только ради защиты континента. Но от помощи начинающих священников я, пожалуй, откажусь."

"Я прощу прощения за то, что мы не можем больше вам никак помочь – все из-за войны с культом Эмбрью."

"Что вы, этого более чем достаточно."

Уже столько паладинов и священников удалось собрать только потому, что он Виид. Ведь все они сейчас вели бой с еретиками.

"Эх, если задание с лабиринтом Родерика будет провалено, и все погибнут, церковь Фреи меня возненавидит."

Вздохнув, Виид стал набирать паладинов. У каждого из этих доблестных воинов на груди был крест церкви Фреи. А священники и жрицы Фреи отличались своей необычной красотой. Самое печальное было в том, что все они могли в будущем расстаться со своей жизнью. Виид также решил взять с собой Альберона, с которым путешествовал когда-то.

"Я не знаю, что нас ждет впереди – но все, что делает Виид, всегда несет мир континенту и церкви Фреи."

"…"

Альберон верил в Виида – несмотря ни на что.

"Я рад, что мы снова будем сражаться вместе."

Виид задумался, хлопнув по плечу Альберона в знак признательности.

"Нет, я слишком долго их раскачивал, чтобы позволить так просто умереть."

Этот мир был далеко не сказкой – и тот, кто действовал бездумно, легко мог распрощаться с жизнью. Поэтому Виид решил также воспользоваться помощью церкви Лю.

"Наши праведные рыцари готовы на все, чтобы остановить тьму…"

Церковь Лю выделила целых 400 паладинов! Конечно, достижения Виида перед этим религиозным сообществом было ниже в сравнении с церковью Фреи – поэтому он решил взять у них только паладинов. Не последнюю роль в достижении его цели сыграл меч Лю, который в свое время был воткнут в грудь Бархана. После того, как Виид вернул его, игроки отправились в Арголдию и восстановили его силу. Сейчас владельцем меча был паладин Дериан. Он считался сильнейшим среди своих собратьев и решил тоже отправиться с Виидом – конечно же, взяв с собой священный меч.

"До меня дошли слухи о том, как Виид храбро сражался против этих еретиков. Я всегда повинуюсь воле Лю, поэтому считаю важным отправиться вместе с Виидом – даже несмотря на важность победы над культом Эмбрью."

Но сам Виид этому не слишком радовался. Ведь объем ответственности внезапно увеличился!

"Мда, уже и листья падают на землю."

Ли Хен вышел во двор, чтобы прибраться. У него была привычка тщательно заниматься уборкой дома. Это было одно из немногих вещей, способное вытащить его из капсулы. Можно считать это его хобби – наряду с мытьем посуды и стиркой вещей.

"Как-то слишком тихо."

Ли Хен пришел сюда, чтобы разобрать некоторые вещи и подмести опавшие листья. Однако в процессе почувствовал, что что-то не так. Да, его сестра была в школе, но…

"Может быть, мне просто чудится… Стоп! Собака пропала!"

Его любимая Мясо, обычно валяющаяся на земле и шевелящая своим хвостиком, исчезла.

"Так, у меня еще есть много соевой пасты, поэтому все нормально."

В принципе, он со спокойной душой ел куриц и уток, но вот с собаками все было немного по-другому. К тому же, держать собаку ради мяса – как-то слишком дико и жестоко.

"Да еще и общество защиты животных может придраться."

Больше всего в этом вопросе Виида беспокоила вероятность оплаты штрафа! И ведь Мясо прожила у него всего 6 месяцев – поэтому еще не до конца подросла. А ведь предыдущая собака, которую он отдал Союн, сейчас бы стоила целых 20 000 вон на базаре. Ей было уже 2 года! А эту Мясо, которой было всего 1 год от роду, Виид подобрал на улице. Он воспитал ее еще щенком, поэтому она слушалась его беспрекословно.

"Нужно найти ее – и побыстрее…"

Ли Хен отправился на поиски своих будущих 20 000 вон. Но дома ее так и не нашел.

"Дверь точно закрыта. Эх, если бы я знал, что такое случится…"

На всякий случай, Виид решил сходить к Союн. Их дома были разделены низким деревянным забором, чтобы они могли легко болтать между собой.

"А здесь довольно неплохо. Так вот он какой, настоящий дорогой газон."

Наличие газона в доме было доказательством достатка для Южной Кореи! Но здесь можно было увидеть даже фруктовые деревья в саду и уток, плавающих в пруду.

"Кря-кря!"

На улице было жарко, поэтому утки не хотели выходить из воды. И Ли Хен обнаружил свою Мясо около пруда. Союн полевала ее из шланга.

"Ах ты, белый пушистик, сейчас я тебя отмою. Какой ты у нас красавец!"

Союн была специально одета в шорты и футболку, чтобы

не замараться. И хотя Мясо каждый раз нарочно трясла своей шкурой, чтобы разбрызгать воду – Союн все еще оставалась прекрасной. Глядя на нее, можно было легко замечтаться. А все потому, что ее красота была просто неописуемой.

"Хм, а Мясо слушается ее лучше, чем меня."

Союн ладила со всеми животными в его доме. Он кормила их, игралась с ними и даже позволяла спать в ее доме. Даже кролики, стоит их развязать, сразу же пытались прыгать в сторону дома Союн, чтобы пощипать там травку.

"Гав-гав!"

Заметив Ли Хена, Мясо загавкала. Ведь он зашел на территорию ее новой хозяйки. Ли Хен же удивился такому поведению.

"Как ты смеешь так вести себя со своим хозяином, которые кормит тебя настоящей соевой пастой? Ну-ка, сидеть!"

Мясо села на землю.

"Лежать!"

Бум!

"Голос!"

"Хе-хе-хе-хе!"

Ли Хен полностью выдрессировал ее! Союн, тем временем, вытирала Мясо полотенцем.

"Ей просто так хотелось помыться…"

"Эх, подождала бы дождя…"

Ли Хен успокоился.

"Ну что, собаки ладят между собой?"

"Да, они играют каждый день."

Собака у Виида была самкой, а у Союн – самцом. Они не были родственникам, поэтому Виид разрешил им проводить время вместе. Ведь в будущем могли появиться щенята.

"Мммм… овощной суп из свежего щеночка…"

"Что-что?"

"Да не, ничего."

Ли Хен сел на стул и наблюдал, как мылись оба Мясо. Казалось, все вокруг было точно сном.

"А ведь, если подумать, я достиг уже многого."

Он стал очень известным в Королевской дороге, поэтому мог жить от доходов с телепередач. Конечно, его главной целью в жизни по-прежнему были деньги, деньги и еще раз деньги – но теперь он хотя бы перестал быть бедным.

"Бабушка сейчас находится в доме престарелых и особо ни в чем не нуждается – в то время как я уже скопил деньги на обучение сестры."

Он довольно много собрал с продажи предметов и выплат

от телестанций – так что, в целом, имел огромное кол-во денег. Дошло до того, что он стал копить деньги на свадьбу Ли Хаян и на похороны. Может быть, в прошлом он много натерпелся из-за нехватки денег – но теперь мог немного расслабиться.

"По крайне мере, я уже скопил деньги для всей семьи – даже если в будущем гильдия Гермес разрушит королевство Арпен."

Ли Хен всегда мог занять торговлей на базаре или даже открыть киоск с жаренными куриными крылышками. Ведь всего несколько лет назад он мечтал всю жизнь продавать жаренный хлеб и запеченную курицу. Конечно, к нему могли приходить всякие пьянчуги – но пока у них были деньги, он был бы рад им!

"Я всегда готов к чему-то новому. Есть еще много разных сфер, где бы я мог раскрутиться."

Ли Хен был спокоен. Да, Королевская дорога была его работой, но еще это было место, где он мог просто поиграть и расслабиться. К тому же, несмотря ни на что, он оставался Богом войны, который мог бросить вызов любой опасности. Еще не появлялось то, чего он бы не смог преодолеть. И он верил, что так будет и дальше.

"Не стоит беспокоиться. Я всегда смогу вернуть свои достижения перед церквями Фреи и Лю с помощью своей славы и ваяния. Так что, все будет хорошо."

Он старался не беспокоиться о неудачи. Ведь никто не знает, что произойдет в будущем – поэтому не нужно было так бояться. Чем труднее будет ситуация, тем больше Ли Хен смог бы выжать из себя. Он уже преодолевал трудности, которые другим были не по зубам. Все, что ему нужно было – собраться и верить в свои способности.

"Если честно, я хочу это увидеть… Этот незабываемый момент… когда я смогу обрести последнюю секретную технику."

"Грррр!"

Послышался звук из его живота.

"Мда, все-таки, не все трудности так легко преодолеть. Ладно, я всегда знал, что жизнь моя – боль."

"Ммм?"

"Хочешь есть?"

"Может быть. А что ты хочешь?"

"Лапшу с креветками. Сегодня моя очередь готовить."

И хотя сейчас он не ходил в университет, но раньше каждый день ел обеды, приготовленные Союн. Так что, теперь пришло его время отплатить за это. Пока Виид занимался тестом для лапши, Союн решила сделать острые лепешки. Рядом радостно носились собаки. В общем, это была настоящая

семейная сцена.

Виид вошел в пошарканную таверну, находящуюся на краю Моры.

"Ха, держи!"

"Ах, вкуснятина! Дайте еще два стакана пива!"

Пьянчуги были здесь даже в дневное время. И поскольку цена на алкоголь была не дорогая, сюда приходило много клиентов – даже несмотря на не очень хорошее расположение таверны. Около половины из них были живыми игроками. Мора с каждым днем становилась все более крупным городом, поэтому здесь собиралось множество людей. Наемники, воины и просто игроки после охоты проводили свое свободное время в тавернах.

"В такое время он точно должен быть здесь…"

Виид осмотрелся и увидел седого старика, сидящего за столом с пустыми кружками.

"Вот он."

Виид подошел и присел за стол.

"У меня есть задание."

"Какое?"

Шмыгнув красным носом, спросил старик. Это был самый известный вор на севере среди неигроков, Джидан! После старости он отошел от дел, но к нему все еще ходят воры и убийцы, чтобы узнать некоторые навыки по обезвреживанию ловушек. Виид за всю свою игру побывал в разных подземельях – и там часто натыкался на разного рода скрытые опасности. Правда, обычно он просто забивал на них… или использовал Ван Хока в качестве мишени. Но в этот раз ему предстояло шагнуть в лабиринт Родерика. И вполне вероятно, что каждая ловушка может принести ему мгновенную смерть. А ведь ему еще надо было беспокоиться о монстрах, которые находятся там. Наверняка, самые слабые демоны в лабиринте примерно 400 уровня – и, возможно, есть даже с 500. А главный монстр, Монтус, по его предположениям имеет аж 600 уровень! Поэтому Виид решил наведаться к Джидану, чтобы хотя бы не беспокоиться о ловушках.

"Я хочу заключить договор – по которому ты будешь сопровождать меня и избавишься от всех ловушек на пути."

"Ты хочешь нанять меня?… Ах, прошло столько лет с тех пор, как я занимался настоящей работой."

Обычно услуги наемников можно купить, непосредственно, в наемничьих гильдиях – но с неигроками можно было общаться напрямую. К тому же, он мог заплатить меньше, если бы имел высокую степень близости.

"Ну, раз уж ты прошел весь это путь, я согласен тебе помочь – за скромную сумму в 5000 золотых каждый день."

– ----------

Вы хотите нанять Джидана?

Стоимость услуг – 5000 золотых за каждый день. Также вы должны будете внести предоплату за 10 дней вперед.

– ----------

Джидан был мастером в плане обезвреживания ловушек и вскрытии замков, поэтому и цена настолько высокая. Однако 5000 золотых за день – это совсем перебор. Тем не менее, на всем севере не было лучше умельца. Виид хотел нанять воров в Центральном континенте – но с учетом ситуации нельзя было медлить. Он с сожалением поставил бутылку вина на стол.

"Я дам тебе это."

"Ммм, какой аромат…"

"И у меня есть еще."

"Хорошо, если вы будете давать мне вино каждый день, я скошу цену до 4200 золотых."

"Я дам столько, что ты сможешь свободно пить всю оставшуюся жизнь."

"Ну, если так… тогда 3900."

Все равно это было слишком дорого.

"Знаешь, что, Джидан? А ведь это ради мира на всем севере. Как его житель, тебя должно это беспокоить?"

"Ваше величество!"

Виид раскрыл свою личность. Все внутриигровые персонажи в таверне предстали на колени перед ним. Такими почестями обладал только король Арпена!

"Я готов служить Его величеству!"

"Я устанавливаю цену в 2 золотых за один день."

"Но столько же стоит маленький кусок вяленой говядины…"

"Ты хочешь, чтобы я тебя казнил?"

"Для меня это честь – служить под началом Его величества."

Он использовал статус короля, чтобы нанять Джидана. Правда, из-за этого преданность жителей снизится, а отношения с наемниками ухудшится. Но с учетом его славы Вииду можно было не беспокоиться.

"Так, теперь, когда у меня есть Джидан, который избавится от всех ловушек… Кого из скульптур мне взять с собой?"

А ведь вероятность того, что они не вернутся, весьма высока. Ледяной дракон, Феникс и остальные были слишком большого размера, поэтому не смогли бы войти. А Золотого человека и Желтого он точно не взял бы с собой – хоть они и были неплохи в бою, но там им точно делать нечего.

"Бахаморг, похоже, пришло твое время!"

"Веди меня в бой!"

Он решил взять с собой только Бахаморга. В бою он был намного сильнее, чем сам Виид – к тому же, мог увеличить силу своих союзников. Он точно мог помочь ему в этом опасном подземелье.

"Похоже, на этом пока все."

"Ты можешь купить для меня много оружия и провианта?"

Он решил воспользоваться помощью Манауэ. Ему нужны были уголь, травы и лекарства, необходимые для выживания. На все про все он потратил 70 000 золотых! Также ему требовались запасная броня и мечи. Конечно, с помощью навыки ковки он мог легко починить снаряжение – но могли случиться ситуации, когда предметы ломались в бою.

"Тут на 20 телег. Хватило бы для войны. Тебе точно нужно столько?"

Манауэ через шепот несколько раз спрашивал, зачем так много надо было – но Виид отвечал каждый раз одно и то же:

"Пожалуйста, собери как можно больше дешевых и хороших предметов."

В итоге, Манауэ привез 22 телеги к назначенному месту – на севере Центрального континента.

"Здесь не очень безопасно, поэтому кто знает…"

Он решил воспользоваться услугами наемников. Вокруг шныряли силы культа Эмбрью, а люди ушли в горы. Также можно было встретить бандитов – да и монстры настолько обнаглели, что могли показаться даже в дневное время. Поэтому торговцы старались обходить такие места. Все было до того плохо, что они готовы были путешествовать с Центрального континента на север любым способом – но не по земле.

"Фуф, мы, наконец-то, дошли до назначенного места – в целости и сохранности."

Манауэ приехал туда, где они договаривались встретиться с Виидом. Но, помимо него, он обнаружил там множество паладинов и священников. Первый раз Манауэ видел их в таком кол-ве. Стоя на поле, их доспехи отражали солнечные лучи. Священники выглядели спокойными – естественно, до того времени, пока не начнется бой.

"Извини за неудобства. Все доставил?"

"Я собрал все, что ты просил. И проверил их качество чуть ли не 3 раза. Но, Виид, почему здесь так много паладинов?"

"Они помогают мне с заданием."

"На звание Мастера?"

"Нет, кое-что покруче."

Виид получил необходимые припасы и повернулся к своим войскам. Среди них Манауэ с удивлением обнаружил Альберона и Дериана. Они были известными внутриигровыми персонажами даже среди игроков. Один из них был будущим первосвященником, а другой – героем среди паладинов. Можно сказать, их слава бы на уровне глав топ-гильдий! На Альберoне была корона Фарго, которая принадлежала церкви Фрея. Дериан нес с собой меч Лю и был окружен своей стражей. В общем, своими достижениями Виид призвал почти всю силу двух религиозных сообществ. Воспользовавшись Рыком льва, он закричал:

"Знайте, мы отправляемся сейчас в лабиринт Родерика, чтобы сохранить мир на континенте!"

"Аааааа!"

Священники и паладина, подняв свои оружия, закричали в унисон.

"Мать моя женщина!"

Услышав Виида, Манауэ побледнел. Так он отправлялся в тот самый лабиринт Родерика! Об этом месте было много разных слухов среди торговцев. Все потому, что им было важно знать о местах обитания всяких монстров, которые могли помешать во время торговли. Естественно, сами торговцы редко охотились в подземельях.

"Значит, вот он какой, лабиринт."

Он находился на месте очень старого дворца. Маг Родерик правил этим местом. И большинство лабораторий находилось под землей. Входом в лабиринт была лестница, ведущая вниз.

"Значит, отсюда еще никто не возвращался живым?"

Виид закончил свою речь. Очень важно поддерживать боевой дух паладинов, но с учетом того, что они будут с ним ненадолго, сильно стараться ему не нужно было.

"Боги будут приглядывать за нами – чтобы не случилось. Не отступайте! Ну что ж, Манауэ, увидимся в Море."

"Чего-чего?"

Виид помахал Манауэ и отправился к входу. Лестница, ведущая туда, заросла травой. Некоторые каменные ступени были сломаны, и вокруг валялись трупы летучих мышей. Мда, от места, где жил Родерик, у любого бы пошли мурашки по коже!

Создавалось впечатление, будто все здесь проклято.

"Это почти также, как в начале года оплачивать плату за учебу."

Виид поборол свой страх и начал спускаться по лестнице.

Глава №4 Бесконечный лабиринт Родерика

"Ага, спустя столько времени сюда заявились людишки. Наконец-то, можно отведать свежей человечинки!"

На первом уровне лабиринта Родерика Виида ждали обычные демоны. Он заранее был готов к бою, поэтому тут же использовал навык:

"Сияющий меч!"

7 птиц Света вылетели в сторону демона и обрушились на его тело!

– ----------

Демон-приспешник Тропико получил лишь 240 ед. урона благодаря своей крепкой защите.

– ----------

– ----------

Демон-приспешник Тропико получил удар в бок. Здоровье снижено на 267.

– ----------

– ----------

Ваш удар задел крыло демона-приспешника Тропико. Из-за крепкой защиты его здоровье было снижено лишь на 37.

– ----------

Первый же демон, которого он встретил, обладал просто невероятным сопротивлением к магии.

"Так мало…"

Говорят, что когда-то демоны свободно ходили по земле Версальского континента. Но из-за силы богов они ослабели и были уничтожены. Поэтому сейчас они ищут колдунов, желающих заключить договор – чтобы захватить их тело. А вот под землей демоны обладают просто невероятной силой.

"Хотите сказать, я столько мучился с Сияющим мечом ради этого?"

Демон взмахнул кнутом, который был покрыт шипами.

"Да не может быть!"

Виид отпрыгнул в сторону, увернувшись от удара, и оглянулся. Кнут оставил на земле огромную вмятину. С учетом скорости удара и расстояния будет тяжело уворачиваться. К тому

же, на конце кнута было острое жало, покрытое зубами монстров. Похоже, оно обладало парализующим свойством.

– ----------

Вы получили урон от ударной волны. Благодаря вашей высокой стойкости он был уменьшен. Здоровье снизилось на 532.

– ----------

– ----------

Вы были заражены порчей. Она может вызвать болезнь. Ваша скорость восстановления здоровья была снижена.

– ----------

Бьющий на расстоянии кнут понемногу уменьшал здоровье Виида и ослаблял его.

"И долго ты собираешься так корчиться, как червяк?"

"Кто знает."

"Пфф, вы, люди, все такие глупые."

Но Виид не просто так выжидал – с лестницы, наконец-то, спустились паладины церквей Фреи и Лю.

"Вот оно – зло, которое смеет противиться воле богов!"

"Уничтожить!"

Паладины, получил благословения от священников, храбро бросились в атаку.

"Ах, это же послушники этих мерзких богов!"

Тем не менее, не все так было хорошо, как могло бы казаться. Обычное оружие практически не наносило урона демонам. Святые атаки хоть и были самым лучшим способом борьбы против них, но тоже не работали так, как надо – все-таки, уровень демонов было под 500. Каждый из них мог стать монстром класса босс в другом подземелье! Поэтому атаки паладинов не наносили должного урона демонам.

"Пришло время отвернуться от своих жалких богов! Извращение души!"

Демон использовал магию, чтобы ослабить навыки паладинов. Она влияла на их святую силу – не физическую. Паладин с низким уровнем веры обладал более слабыми навыками, а в конченом счете могли случиться даже предательства.

"Адские тески!"

Демон, держа в правой руке кнут, поднял левую и схватил что-то. И тут же один из паладинов взлетел в воздух. Крррр! Бедный воин был раздавлен вместе со своим щитом и броней неведомой ужасной силой!

"Разрыв грешной души!"

Взрывы образовались перед демоном и стали распространять во все стороны. Такой урон по широкой области сильно сказался на здоровье паладинов.

"Богиня, прими этого храброго воина!"

"Он достойно держался против этого зла…"

2 паладина из церкви Фреи были убиты. И хотя паладины сражались в боевом построении, магия и демонические атаки были для них все же слишком сильны. Поэтому они не могли даже собраться для того, чтобы нанести ответный удар.

"Следовало ожидать такое с самого начала – ведь еще не войска вошли в подземелье. Ван Хок, Торидо!"

Виид позвал своих слуг. Конечно, он хотел избежать вызова рыцаря смерти и повелителя вампиров в такой ситуации. Если бы паладины и священники увидели их, то снизился бы боевой дух. Для них они были самыми худшими союзниками – что изрядно бы сказалось на общей результативности. Но сейчас одолеть демонов было важнее всего.

"Вперед в бой!"

"Слушаюсь, хозяин."

Ван Хок сразу же бросился в атаку, как только появился. Рыцарь смерти не боялся магии демонов из-за особенностей своего класса. К тому же, хотя демон и был сильным оппонентом, но точно не сильнее Бархана, с которым он сражался в прошлом. Да и сам Ван Хок за все это время накопил достаточно боевого опыта.

"Хозяин, ты шутишь, это же демоны… Ух ты, какие милые девы появились в этом месте."

Пробормотал Торидо и тоже устремился в бой. В бою он полагался на свою магию! Тем временем, священники, воспользовавшись перерывом, начали лечить паладинов и снимать с них наложенные проклятия. Пока они не погибли, всегда есть возможность вновь вернуться в строй. С лестницы продолжали спускаться воины, держащие щиты и мечи. В итоге, дошла очередь и до Альберона с Дерианом – а замыкал группу Бахаморг. Изначально Виид планировал пойти первым, чтобы зачистить вход в подземелье. Бахаморг же должен был прийти последним, чтобы в случае чего подменить своего хозяина. Зажав демонов с двух сторон, паладины и священники смогли, наконец-то, нанести решающий удар. Все вокруг засияло от святой силы, которая запечатала демонов. Торидо и Ван Хок сыграли главную роль, перевесив чашу весов в их сторону. Но сейчас они были не нужны. Конечно, Виид хотел бы раскачать своих двух слуг за счет лабиринта – но ему пришлось забыть об этой мысли из-за

паладинов и священников, которые вошли в лабиринт. Ему пришлось пожертвовать ими, чтобы не потерять доверие своих союзников.

"Людишки, мерзкие людишки пришли сюда!"

Демон пытался сопротивляться под давлением атак паладинов и святой силы священников. Но стоило Бахаморгу вступить в бой – монстр тут же обернулся пеплом.

– ----------

Демон-солдат Тропико был убит.

Слава увеличилась на 140.

– ----------

"Фуф, вроде все."

Еще 3 паладина погибли в бою. Все-таки, они первый раз сражались с демонами – да еще и начали свое сражение, находясь на узкой лестнице. Было гораздо больше толку, если бы паладины и священники собрались вместе и атаковали врагов в дальнем бою с помощью священной силы. Но для группы Виида все только начинается – впереди их могли ждать отряды из 10, а то 12 демонов. Даже гильдия Моргенштерн не смогла остановить общую атаку 13 демонов – и была уничтожена. А с учетом того, что никто не заходил глубоко в лабиринт, Виид не мог предугадать того, что их могло ждать в будущем.

"Я был готов к этому… Что поделать."

Виид починил доспехи и оружие паладинов – в то время, пока они отдыхали. Навык ковки был незаменим в таком долгом сражении.

"Ваше величество, большое вам спасибо."

"Это честь для меня, что вы лично побеспокоились о моем оружии…"

"Вы с честью сражались против зла во имя справедливости. Это меньшее, что я могу сделать."

Виид одновременно пытался увеличить свою близость с паладинами. Правда, пригодилось бы ему это только в том случае, если бы они выжили.

"Длань исцеления!"

"Щит Фреи!"

"Доспехи веры!"

Возглавив паладинов, Виид осторожно начал охоту в лабиринте. Хорошо хоть монстры-мутанты, над которыми экспериментировал в свое время Родерик, не создавали особых проблем.

"Бахаморг, замани их."

"Есть."

Правда, все равно в лабиринте встречалось слишком много монстров выше 400 уровня. Но паладины неплохо себя показывали. Даже несмотря на то, что по отдельности они были слабее своих противников, вместе они давали достойный отпор. К тому же, была всегда возможность восстановить свое здоровье с помощью силы священников. Пока что охота шла относительно спокойно – хотя монстры и были довольно сильными. Паладинов окружала аура света – розовая у приверженцев церкви Фреи и белая – у церкви Лю. Благодаря этому они могли активно бороться даже с самыми страшными тварями.

"Раааа!"

– ----------

Вы услышали боевой крик.

Все ваше тело наполнилось силой. Характеристики усилятся согласно вашим особенностям.

Максимальное кол-во здоровья увеличилось.

Максимальное кол-во маны увеличилось.

С каждой атакой по противнику урон будет увеличиваться.

В ближнем бою ваш боевой дух и сопротивление магии будут увеличиваться.

– ----------

Если так подумать, на континенте есть еще много неизведанных мест, где есть монстры с таким высоким уровнем. Но этот лабиринт, вне всяких сомнений, был одним из самых опасных.

"Еще два воина умерло."

И хотя каждый раз при встрече с врагом Виид тщательно старался следить за построением паладинов – но, тем не менее, стоило кому-то из них открыться, они сразу же погибали. Уж слишком большая разница в уровнях была между паладинами и демонами. Виид обдумывал много разных тактик, которые бы помогли ему в бою против такого сильного противника. К тому же, некоторые паладины считали себя слабыми и пытались хотя бы пожертвовать с собой в бою, чтобы одолеть демонов. Именно поэтому вместо того, чтобы защищаться, погибло уже 12 паладинов в лабиринте.

"Нужно позаботиться о том, чтобы их число не сокращалось так быстро… Если я не смогу найти безопасный способ продвижения по лабиринту, то все будет становиться только хуже."

Боевой дух паладинов пока еще был на высоте. Все-таки, рядом с ними был герой, который спас континент – к тому же, Виид имел много достижений перед церквями Фреи и Лю. Но чем глубже они заходили в лабиринт, тем больше демонов им встречалось. Это подземелье не зря назвали лабиринтом – очень тяжело было ориентироваться на пути вперед. Как только Виид достиг развилки, то старался тут же поворачивать налево.

"Конечно, наше дело – правое… Но чует мое сердце, что там нас ждет неудача. Поэтому давайте-ка налево."

Монстры и демоны по-прежнему вставали у них на пути. Было много раз, когда он возвращался туда, откуда пришел. Из-за необычной магии лабиринт был заполнен пространственными разломами, поэтому найти верный путь было тяжело. Виид уже не понимал, где они находятся – казалось, они двигаются кругами. Стоило им повернуть в центр лабиринта, как на пути появлялось множество развилок и магических искажений. Все сильнее становилось чувство того, что они навеки заплутают в этом месте без воды и еды – и в итоге будут убиты кровожадными монстрами.

Юн Бенджун смотрел на монитор с неподдельным удовольствием.

"На этот раз так легко он не выкрутится."

Тем временем, на территории Версальского континента гремели войны между топ-гильдиями. И хотя гильдия Гермес пока не показывала себя, все знали, что это только временно. А когда это произойдет… Другие гильдии понимали сложившуюся ситуацию, поэтому пытались захватить как можно больше земли. Да еще и орден Эмбиню свирепствует по всему континенту. Но все это не интересовало Юн Бенджуна – он наслаждался приключениями Виида.

"Хм, если он не сможет выполнить задание, то для него это будет конец. К тому же, вероятность на успех равна не более 0,2%."

Компьютер подсчитал шансы Бахаморга, паладинов и священников на победу в лабиринте Родерика. Включив боевую силу Виида, вероятность слегка поднялась – до 0,23%.

"Как ты хотел – это же для получения последней секретной техники ваяния. Поэтому все так сложно."

Выполнение такого задания требует от игрока использования огромных сил. Ему нужно было использовать все ожившие скульптуры – и даже создать новых. И даже так шансы едва ли поднялись бы до 5%. Тем не менее, Виид не взял их с собой в лабиринт по каким-то непонятным причинам. Юн

Бенджун посчитал это решение крайне неразумным.

"Еще никто не покорял этот лабиринт Родерика – ведь настоящий уровень сложности этого подземелья даже сложно представить. Похоже, не смотря на все его усилия, здесь и закончится его история… и история секретной техники ваяния. Все-таки, это не первый случай, когда навыки разных классов были потеряны в ходе игры."

Были разные секретные техники и для рыцарей, воинов, магов. Но задания были настолько сложные, что игроки предпочитали просто качать уровень через охоту. Они не хотели рисковать и тратить свое время. И в итоге задания на секретные техники просто не дожидались своих хозяев и исчезали навсегда. Такое случалось со многими секретами Версальского континента – и многое было по вине тех самых игроков.

"Ой-ой, еще 3 паладина представились."

Юн Бенджун как раз наблюдал за битвой группы Виида против 2 демонов, в ходе которой погибло несколько паладинов. Невозможно было избежать потерь из-за чересчур яростных атак демонов. Он наслаждался тем, как группа Виида медленно сокращалась – но со временем ему это наскучило.

"Вот было бы классно, если сразу с десяток демонов набросилось на него. Тут бы точно полегли многие из группы."

А ведь если бы Виид не получил последнюю секретную технику ваяния, то не смог бы бороться против гильдии Гермес. Но это не беспокоило Юн Бенджуна – он просто получал удовольствие. Ему хотелось видеть, как Виид все больше сражается и мучается в ожидании своей смерти. Чем опаснее была ситуация, тем становилось гораздо интереснее. С каждым разом группа Виида встречала все больше бы монстров. И даже если бы они нашли путь через лабиринт, им все равно не хватило сил. Да и информацию, которая бы подсказала нужное направление, практически невозможно достать. В общем, Юн Бенджун считал, что Виид так и не достигнет главной лаборатории Родерика.

"Исходя из характера и прошлых решений Виида, я высчитала его шансы на успех в данном задании."

Юн Бенджун пил свой чай и с довольной улыбкой спросил:

"Ну и сколько там?"

Он высчитал, что вероятность успеха Виида, Бахаморга и паладинов равно 0,2%. Это после того, как он наблюдал за навыками, решениями и личными качествами Виида в ходе каждого приключения.

"Шансы на то, что Виид покорит лабиринт Родерика, равняются 46,7%."

"Кхе-кхе… Чего? Ты уверена, что все правильно подсчитала?"

"Это точная цифра, полученная после перерасчета в течение 316 820 раз."

"Откуда такие высокие шансы на успех? Ведь практически нереально найти выход из лабиринта."

"Судя по имеющимся данным, Виид сможет найти путь."

"А что касается силы паладинов? Они слишком слабы, чтобы сражаться в лабиринте."

"Под командованием Виида он смогут лучше себя показать. Урон, нанесенный им в бою, будет уменьшен. С каждым разом они будут становиться сильнее."

"А что насчет опасных ловушек, которыми забит лабиринт Родерика? Разве они не остановят его?"

"Какая бы опасность не встретилась на пути Виида, он всегда совершает что-то непредсказуемое."

Настроение у Юн Бенджуна резко упало.

"Ну же, демонические прихвостни, идите ко мне!"

Бахаморг угрожающе поднял большой меч. Он был единственным, кто мог на равных сражаться с демонами. А ведь это было невозможно даже для Виида – до тех пор, пока он не воспользовался бы Скульптурной трансформацией или Скульптурным разрушением. Демоны помимо огромной силы еще и могли использовать разные виды черной магии и проклятия.

"Вы всего лишь грязь под моими ногтями!"

Бахаморг использовал навык отвлечения противников на себя!

"Ах ты, грязный дикарь…"

"Клянусь, я буду убивать тебя медленно – чтобы ты познал настоящие адские муки."

Разозленные демоны атаковали своими хлыстами Бахаморга. Пока их внимание было сосредоточено на нем, с ними было легко справиться. Священники прикрывали Бахаморга исцелением и благословениями, поэтому он мог не беспокоиться о вражеской магии. А крепкое тело варвара могло выдержать любые атаки – к тому же, на нем была самая лучшая броня, дарованная самим императором Гейхаром фон Арпеном. Поэтому Бахаморг мог принять 2-3 вражеских удара без особых проблем. А паладины и священники, тем временем, пользовались возможностью спокойно нанести урон противнику с помощью своего оружия и святой магии.

"Что? А откуда тут людишки…"

"Вперед, нужно убить их!"

Демоны пытались напасть для паладинов, но Бахаморг не позволял им это так легко сделать.

"Куда это вы направились? Уже поджали свои хвосты и решили сбежать?"

Он буквально вцепился рукой в одного из демонов. А паладины, вскинув щиты, выстроились в защитном построении – что значительно увеличило их шансы на выживание.

"Согласно воле богов ты будешь уничтожен!"

Дериан взмахнул своим мечом Лю. Пока Бахаморг защищал группу, паладин обеспечивал должную атаку. Святая сила восстановленного меча Лю заставляла чувствовать страх даже демонов. Они пытались уворачиваться от меча Дериана – и поэтому не могли нанести ответный удар. Виид не проверял это – но, скорее всего, нынешний уровень паладина был где-то на 550 уровне.

"Если я как следует прокачаю Дериана, то он сможет приносить даже больше пользы, чем Альберон."

Паладин обладал отличным навыком владения меча – с упором на святую силу. Он мог легко расправиться с 2-3 демонами в одиночку, но, к сожалению, демоны боялись вступать с ним в открытый бой. А вот благословения от Альберона были просто невероятными. Он даже мог использовать исцеление по широкой области. Конечно, в одиночку ему было бы опасно сражаться с демонами, но, слава богу, его всегда прикрывали паладины.

"Не зря я столько учил его в прошлом. Впрочем, нет предела совершенству."

Виид легко разобрался в сильных и слабых сторонах своих союзников, благодаря чему использовал правильное построение в бою – естественно, основываясь на силе Дериана и Альберона. Без должного управления паладины не смогли бы даже толком сражаться. Что уж тут сказать – если священники вовремя бы не использовали исцеление, всю группу давно бы уже перебили. Но как только Виид начал управлять ими в бою, все сразу же менялось.

"Отряд 1, после двойного наступления сразу же отступайте. Отряд 2 займет ваше место. Отряд 3 и 4 будут сдерживать противника с помощью своих арбалетов. Отряд 5 с помощью копий отвлекают внимание! Дериан, используй меч Лю, чтобы внести хаос в ряды врагов."

После таких маневров здоровье демонов резко падало. Уровень его командования напоминал игру дирижёра в оркестре, а боевые маневры – музыкальную мелодию! Он полностью разобрался в особенностях своих союзников и заставил их пахать

на полную катушку.

"Отряд 7, используйте святую магию на правой руке демона, которая держит хлыст!"

Конечно, демоны обладали огромным кол-во здоровья и превосходной защитой – так что, так просто они не умирали. Но их способность к восстановлению здоровья была очень низкой – так что, можно было даже сказать, что в аду, скорее всего, находится не так уж много демонов. Однако в ослабленном состоянии они показывали просто колоссальную силу – поэтому нельзя было расслабляться до того момента, пока демоны, наконец-то, не умирали. Виид старался предсказывать действия демонов и в нужное время менял построение паладинов.

"Этим и хорошо сражение в группе."

Виид любил управлять огромным кол-вом войск и вести их в бой против монстров уровня босс. Конечно, демоны были сильны, но они не могли сдерживать натиск целого отряда. Вот они, два главных преимущества, которые помогали им держаться в лабиринте – святая магия и численное превосходство!

"Мы должны расправиться с этими злобными тварями. Используйте свое кол-во и окружайте их. Паладины, не бойтесь нападать на них сзади!"

Правда, демоны были очень сильными – поэтому ни одно сражение не обходилось без потерь. Когда демон был на краю гибели, он переставал обращать внимание на защиту и атаковал со всей мощи. Из-за этого сразу же погибало несколько паладинов – не помогало даже исцеление. Лишь благодаря командованию Виида построение группы до сих пор не развалилось – и потери были не такие большие.

"Эх, уже умерло целых 30 паладинов."

Виид вдохнул. Смерть каждого из них уменьшала кол-во его достижений в отношении каждой церкви.

"Ладно, нужно заняться их снаряжением."

Перед походом в лабиринт Родерика он приготовил много разных предметов – факелы, оружие, еду и т.д. У него было достаточно припасов на 1 месяц и 10 дней. Огромное кол-во вещей, которые ему приготовил Манауэ, хватило бы на 22 повозки. И не зря – Виид же не хотел, чтобы его союзники умерли от голода или нехватки оружия. Ему нужно было покорить лабиринт Родерика и найти выход отсюда.

"Но не стоит торопиться."

Виид продолжал охоту только тогда, когда паладины и священники были полностью готовы к бою. К сожалению, пока он так и не нашел способ определять нужное направление в лабиринте. Так что, даже когда он возвращался к предыдущему

месту, все равно вновь поворачивал налево.

"Здесь слишком много демонов. Нужно избавиться от них."

Было два главных способа пройти через лабиринт Родерика. Один из них заключался в том, чтобы сразу пойти в центр. Однако он не знал точный путь, поэтому боялся жертвовать своими союзниками. Так что, пока Виид решил ходить кругами.

"Пока мы должны сражаться как можно больше. Уж слишком много непонятного в этом месте, чтобы идти сразу напролом. Должна быть хоть бы какая-то подсказка, так что нужно обшарить каждый угол в лабиринте."

Джидан тратил довольно много времени, обезвреживая ловушки на их пути. Тем временем, паладины могли отдохнуть или выспаться. Повозки, которые им дал Манауэ, находились в самом безопасном месте среди группы. Можно сказать, что изначально они были готовы практически жить в лабиринте Родерика.

"Ищу группу для охоты в логове Алленба. Я воин 230 уровня, владеющий топором и имеющий опыт в охоте."

"Ни у кого нет фиолетовых камней? Я ищу 15 штук. Мне нужны они для магии очарования."

"Ищу группу для путешествия в деревню Разуру. Монстры там довольно опасные."

И хотя Виид был занят лабиринтом, жизнь на Версальском континенте продолжала идти своим чередом. Королевство Арпен расширялось, и строились новые здания. Архитекторы не боялись вызовов и воплощали в жизнь свои самые смелые идеи – в честь чего по всему королевству проходили разные фестивали.

"Да здравствует королевство Арпен!"

"Поспешите, празднование в честь завершения часовой башни начнется уже сейчас."

"Травяная каша! Травяная каша!"

Великие здания обеспечивали невероятный толчок развитию всего королевства. Они использовались многими игроками, которые собирались отправляться на охоту или приключения в течение долгого времени.

"Стоп, разве это деревня Юселлин? Похоже, я не туда попал…"

"Ого, здесь появились такие стены. И людей стало гораздо меньше… Как деревня смогла превратиться в такой город – всего-то за пару месяцев?"

"Ах, а это мост Алказар! Когда я уходил, они только начинали его делать – но уже построили?"

"Да, теперь мы можем легко пересекать реку здесь. Кстати, не слишком ли много света на той стороне?"

"Ты, наверное, не видишь из-за того, что сейчас вечер – но там находится целый город!"

Можно было иногда даже встретить игроков, которые заблудились посреди новых зданий.

"А куда мне пойти, если нужен рынок?"

"Что хочешь купить?"

"Инструменты для обработки кожи моей сумки."

"А, ну тогда тебе нужно на Южную площадь – там есть портной. Еще есть на востоке большой торговый центр – но там ты вряд ли найдешь дешевые вещи."

"Спасибо вам большое."

Все королевство Арпен развивалось с такой же скоростью, как когда-то и Мора. А сам город, естественно, становился еще более богатым. Любой новичок в качестве начала своего пути, конечно же, выбирал север.

"Ведь здесь нас защищает король Арпена. Только Его величество Виид может вернуть былую славу империи Нифльхейм."

"Это честь для нас, рыцарей империи, последовать за таким великим и благородным королем."

Дрынь!

– ----------

Рыцари замка Вент поклялись в своей верности королю Арпена Вииду.

Слава короля Виида распространяется по всему северу. Поначалу рыцари империи Нифльхейм не верили в эти слухи. Однако торговцы, которые приходили в замок, убедили в этом жителей замка. Поэтому теперь рыцари империи Нифльхейм верят, что король Виид – тот, кто поведет их на пути к славе.

Замок Вент стал частью королевства Арпен. Его жители смогут свободно находиться, торговать и даже жить на территории этого места. Все здания и земли замка Вент станут собственностью королевства Арпен. Влияние страны здесь станет очень высоким.

– ----------

"Круть! Новый торговый путь появился."

"Торговцы, вперед – все в замок Вент!"

"Как думаешь, что лучше привезти с собой на продажу?"

"Там сейчас всего не хватает, поэтому любая вещь с Моры

будет популярна."

Начинающие торговцы запрягали повозки и вместе с остальными игроками направились в замок Вент. С ними были и авантюристы, и рыцари.

"Как думаешь, что нас ждет там?"

"Пошевеливайся. Нужно успеть на первые задания и подземелья."

"Миллер, разве тебе не нужно сегодня на работу?"

"Я взял недельный отпуск, поэтому могу смело играть. Ну же, приключения начинаются!"

Замок Вент остался нетронутым даже после падания империи Нифльхейм. Поэтому не было ничего удивительного в том, что здесь сохранилось столько редких заданий среди жителей.

"Господин рыцарь, знаете, вы не правильно двигаетесь на вашей лошади."

"Я всегда готов учиться новому."

"Что ж, давайте я покажу вам приемы сражения верхом, которые применялись еще в империи Нифльхейм."

"Офигеть, это же техника продвинутого уровня!… Я на все готов ради этого."

Так рыцари смогли узнать новые навыки, находясь в замке. А ведь многие новички, которые начинали свой путь в Море, выбирали класс рыцаря. Они использовали своих лошадей в бою, защищая слабых и обездоленных во славу королевства. Благодаря своей крепкой защите они могли сдерживать атаки монстров – поэтому как класс были очень популярны. Но, не имея своего королевства, они не могли зарабатывать честь и достоинство. Поэтому, когда Виид основал свою страну, они были больше всех довольны.

"Теперь мы можем открыто называть себя рыцарями королевства Арпен!"

"Хахаха, наконец-то, я могу повыпендриваться перед своими друзьями!"

Рыцари имели сильное влияние в королевстве, и жители относились к ним хорошо – даже если они имели низкую славу. Конечно, были еще битвы в королевстве, в которых они должны были участвовать. Но те, кто честно выполняли свои обязанности, могли претендовать на часть полученного дохода в королевстве.

"Смотри, вот там что-то в небе…"

"Разве это не облако?"

"Похоже на кусок скалы…"

Небесный остров Лавиас, наконец-то, прибыл в королевство Арпен – тот самый, где жили авианы!

"Ничего себе, вот вам и королевство Арпен. Здесь каждый день случается что-то интересное."

"Скорость, с которой развивается наша страна, не знает себе равных. Нужно и нам постараться в развитии своего уровня."

"СТС Медиа как раз выпускает каждую неделю программу, посвященную королевству Арпен. А если верить слухам в тавернах…"

Да, около Моры появился небесный остров Лавиас. Игроки могли подняться туда с помощью предметов, купленных в магазинах или полученных с помощью заданий. Культ Травяной каши объявил о срочном собрании.

"Что-то наша травяная каша в последнее время совсем не развивается…"

"Ты прав. Нужно распространить ее превосходный вкус и в других местах."

"Ведь если они попробуют, то тут же оценят и присоединяться к нам."

"Знаете, а я бы хотел увидеть новорожденных птенцов, клюющих хлеб…"

Вот так вот авианы и присоединились к культу Травяной каши! Также было много обсуждений касательно того, куда делся Виид. Им было известно, что он путешествовал в виде колибри и развивал навык Сияющий меч посреди шторма.

"Он собрал священников и паладинов церкви Фреи и Лю, чтобы направиться куда-то… Я не знаю подробности, но как бы ничего плохого не случилось."

"Ты что, думаешь, что он провалит свое задание?"

"Конечно же, нет. Ведь он же Виид."

Тем временем, гильдии Гермес тоже не сидела на месте.

"Объединение королевств Калламор, Лесалль и союза Бриттен почти завершено."

"Что с королевством Таллен?"

"Есть еще парочка незаконченных моментов. Но у нас для этого есть гильдия Бедан, которая позаботится об остатках гильдии Черного льва."

Они достигли успеха в негласной борьбе против гильдии Облака на территории союза Бриттен. К гильдии Гермес присоединилось все больше сильных игроков оттуда – а Облако, в свою очередь, теряло свои позиции. Таким образом, империя Хэйвен полностью поглотила королевства Калламор, Лесалль, Таллен и союз Бриттен. Гильдия Гермес чувствовала, что когда они вновь начнут захватнические войны, их будет не остановить.

"Больше внимания на развитие горнодобывающей

промышленности, кузнечного дела и дорожных путей."

"Мы, наконец-то, полностью определили будущие действия касательно завоевания."

Они собирались ослабить другие гильдии, заставив их сражаться между собой за возможность развития. Лефэй продумал все моменты плана, который поможет им продвигаться без каких-либо проблем.

"Что с постройкой Императорского дворца?"

"Несмотря на спешку, он готов лишь на 83%. Слишком уж огромные затраты."

"Пусть деньги вас не беспокоят. Нужно закончить с ним."

"Не в этом проблема. У нас нехватка декораций и произведений искусства. Поэтому такая задержка."

Любой императорский дворец нуждается в красивых скульптурах и картинах. И построив свой собственный, гильдия Гермес могла бы увеличить авторитет Бадырея и удержать в своих когтях всю империю. Обычно таким занимались архитекторы, скульпторы и художники из самой гильдии. Но большинство топовых игроков с таким классом ушли на север – поэтому им приходилось работать с кем попало. В этом плане королевство Арпен было выше их на голову. Собственно, поэтому и была такая задержка в постройке Императорского дворца.

"Ладно, как только он будет готов, мы вновь продолжим свою войну."

Им было плевать на любые моральные ценности в этом плане – ведь история пишется сильнейшими! Они собирались отправить свои силы в 3 направлениях – в сторону королевств Грэйдиан, Риттен и Эйден.

"А что там с Виидом?"

Помимо других топ-гильдий Лефэй еще и беспокоился насчет него. Ведь как только Виид залег на дно, точно ожидай какого-либо подвоха!

"Согласно нашим разведчикам, Виид сейчас в лабиринте Родерика."

"Это точно?"

"Его видели в свободном городе Сомурен – он собрал с собой паладинов и священников с церквей Фреи и Лю. А единственное место поблизости, которое требует таких сил, это…"

"…лабиринт Родерика. Но это же самоубийство."

Лефэй подумал о том, что это явный перебор.

"Он совсем погнал? Это уже слишком даже для его задания Мастера."

Он был удивлен – а ведь все потому, что еще никто не

покорял лабиринт Родерика.

"Нам потребуется еще некоторые время, чтобы закончить задание за звание Мастера. Поэтому такими темпами Виид, скорее всего, завершит его первым. Но вот если он умрет в лабиринте, то это будет конец."

Виид потеряет уровень ваяния – и это повлияет на другие его навыки.

"Я не пойму – зачем отправляться туда? Неужели он верит, что сможет покорить лабиринт Родерика?"

Лефэй покачал головой. Ведь много известных групп игроков бросали вызов этому подземелью. И все они в итоге погибали. Мало ли того, что там сильные монстры – так еще и нужно было найти путь обратно. Вспомним ту же гильдию Моргенштерн, которую буквально уничтожили опасности этого места.

"Похоже, лабиринт Родерика станет могилой для славы Виида."

Вот к какому выводу пришли внутри гильдии Гермес.

"Да, наверное, так оно и будет."

Лефэй согласился – но все же не до конца был уверен. Он просто вспомнил один слух из Континента магии – о том, что Виид там успешно выполнял любые задания. Даже те, что были не под силу другим.

Глава №5 Самоотверженность паладинов

И хотя судьба Виида была не из легких, он все равно радовался ею.

"Вот он, вкус жизни."

Со стороны все казалось бы безнадежным, но он, священники, паладины и Бахаморг были все еще живы. Без устали они сражались с демонами в течение 2 дней – и вследствие чего погибло уже 54 паладина. А ведь когда они только вошли в лабиринт Родерика, их было 680 человек – но сейчас это кол-во уже изрядно понизилось. И хотя группа Виида терпела каждый раз потери, они все еще не продвинулись в самый центр лабиринта и пока нарезали круги. Но все же тактика сражения священников и паладинов изменилась. Они тренировали свои навыки в самых экстремальных ситуациях и, естественно, с каждым разом становились сильнее.

"Верьте в свои силы и не сдавайтесь. Возможно, сейчас вы не видите особой разницы, но в трудный момент вы полностью раскроетесь."

Виид не боялся провести много времени в лабиринте – он приготовил достаточное кол-во припасов. К тому же, многое можно было найти в самом подземелье – мясо монстров, шкуры, лечебные травы и другие материалы.

"Ух, какое оно соленое!"

Некоторые подобранные продукты, принадлежащие игрокам 200 уровня, были довольно старые – и поэтому слегка испортились. Это были предметы, оставленные еще в самые ранние дни Королевской дороги – игроками, которые хотели покорить лабиринт.

"Хм, это для других людей это бесполезные вещи, а…"

…Виид, естественно, подбирал их все. С учетом того, что они находились в опасном подземелье, вряд ли появятся их хозяева – так что, он смело набивал свои карманы.

"Ну, после такого я просто обязан уйти отсюда живым."

Виид не был сейчас в своих сияющих доспехах. Если бы он одел браслет Бэрекена и Божественные рыцарские доспехи, то, скорее всего, выронил бы их после смерти. И хотя он боялся этого, в крупных сражениях он все равно пользовался ими – ведь ему необходимо было сопротивление против черной магии и проклятий. К тому же, дополнительные очки лидерства уж точно не помешали бы при командовании паладинами и священниками.

Конечно, лидерство и харизма самого Виида были довольно высоки, но они находились в опасном лабиринте – поэтому было не известно, как могут повести себя его соратники в той или иной ситуации.

"Хей-хоп, смотри в лоб… ик!"

Пока что Джидан не сделал ни одной ошибки при обезвреживании ловушек. Виид обещал залить его вином в лабиринте, поэтому тот занимался своей работой… слегка не в самом трезвом состоянии. Но лучше уж так, чем вообще никак.

"Ох… Нет! Нам не следовало сюда приходить! Мы все умрем – спасайся, кто может! Аааааа!"

"Иди-ка сюда… За маму, за папу…"

"Ик, какой шикарный вкус! Вперед, приключения ждут нас! Голь-голь-голь!"

Паладины и священники тоже пока не падали духом.

"Снова демоны!"

"Мы должны обрушить на них кару небесную!"

Что касается Бахаморга, здесь вообще можно было не беспокоиться. Он легко справлялся с любыми проблемами – даже если в одиночку сражался против 2-3 демонов. Таким образом, уровни всей группы Виида постепенно увеличивались, и магия становилась лучше. Правда, пока это погоды не делало. Виид же сам поднялся на новый 429 уровень. Из-за силы вражеских воинов его группе было тяжело сражаться каждый день. Каждый из демонов за пределами лабиринта считался бы монстром класса босс. Нет такой группы, которая смогла бы охотиться каждый день на созданий 500 уровня. Поэтому были такие большие потери – правда, с другой стороны, выжившие накапливали еще больше опыта и улучшали свои навыки.

"Хм, я же могу улучшить свой Сияющий меч за счет демонов."

Виид использовал монстров для того, чтобы постоянно усиливать свой навык. Единственным печальным обстоятельством было то, что его достижения перед церквями Фреи и Лю с каждой смертью падали – да и просто ослабевала общая сила группы. Виид очень беспокоился о том, смогут ли они удачно закончить его задание.

"Я должен найти путь через лабиринт как можно скорее."

И вот на их пути встретились очередные демоны – в кол-ве 3-4.

"Используйте на полную исцеляющую магию. Это будет долгая битва. Поэтому, даже если паладины, сражающиеся в первых рядах, не будут ранены, священники должны продолжать ее использовать. Альберон?"

"Да, Виид."

"Пожалуйста, используй защитную магию на священниках. Никто с этим не справиться лучше тебя."

"Хорошо."

Чем больше демонов появлялось, тем тяжелее было управлять ходом сражения. И хотя отряд находился в защитном построении, силу демонов нельзя было недооценивать.

"Эти людишки не такие уж дураки!"

"Что ж, тогда мы хотя бы заберем вас вместе с собой в ад!"

Демоны использовали магию по широкой области! Паладин, стоявший впереди, хотя и прикрылся щитом, но это не помогло – он обратился в пепел.

"Альберон, быстро, ослепи их!"

"Поток света!"

Магия Альберона вызвала яркую вспышку света – настолько болезненную для демонов, что они не могли открыть свои глаза.

"Благодать Лю!"

Дериан использовал силу меча Лю, чтобы усилить способности паладинов – и те накинулись на ослепленных демонов.

"Эх, похоже, кол-во демонов будет увеличиваться с каждым разом – и защитное построение не долго будет нас спасать."

А ведь если бы Виид не ухаживал за ними после сражения, многие паладины давно бы уже были перебиты. К тому же, он старался запоминать навыки, которые использовали демоны. Если физические удары паладины еще как-то могли выдерживать, то вот магия противника обладала страшной силой.

"Нам нужно более удобное построение… чтобы легко избавляться от таких врагов."

Паладины, священники и Бахаморг должны находиться в правильном порядке, чтобы выжить из себя максимальную силу в бою. А все потому, что демонов становиться с каждым разом все больше – к тому же, уровень монстров-мутантов Родерика начал увеличиваться.

"Мда… Дело пахнет жареным."

Конечно, пока что бои шли более-менее стабильно – но чем больше союзников Виида погибало, тем слабее становилась вся группа. Демоны были довольно хитры и старались сражаться с использованием разных методов. Стоило паладину зазеваться – на него сразу же обрушивался град ударов, от которых ничто не спасало. Любая ошибка в бою означала лишь одно – смерть! И

хотя Виид старался всеми силами присматривать за каждым из них – тем не менее, умер уже 71 паладин.

"Как жаль… я больше не смогу их заставить пахать."

Печально, что его способности некроманта не могли помочь в воскрешении погибших. Хорошо хоть никто из священников еще не умер – паладины старательно защищали их. Если бы не их исцеляющая сила, сражение превратилось бы в бойню.

"Бахаморг!"

"Ну?"

"Знаешь, я так рад, что ты сейчас со мной."

"Я здесь, чтобы защищать тебя. К тому же, для меня сражаться с сильным противником – истинное удовольствие. Не забывай, я же варвар!"

Для Виида среди всей группы самым надёжным его соратником был Бахаморг.

"Естественно, если бы я припер другие скульптуры, они бы уже давно отбросили коньки."

С поддержкой священников Бахаморг легко выдерживал любой вид атак. По своей природе он был настоящим воином, поэтому так просто не мог умереть. В самом худшем исходе он наверняка бы держался до самого конца и сдался бы только, когда полегли бы все его союзники. В целом, Бахаморг был такого же уровня, как и демоны. Поэтому Виид доверял ему самые опасные задания. Все будет хорошо – до того момента, пока он не умрет.

"Бахаморг, наступай!"

"Есть. Слышите, все за мной! Раааа!"

– ----------

Вы услышали дикий вопль!

Боевые характеристики очень сильно увеличены.

Атакующие навыки значительно улучшены.

Сложные навыки, требующие мышления в бою, невозможно использовать.

– ----------

Вот он, очередной боевой крик варвара! Стены, потолок, сломанный стол с подсвечником, в сторону которых двигался Бахаморг, буквально расплавились – и оттуда вылезло… сразу 7 демонов! Они парили в воздухе с помощью своих крыльев, играя внушительными мускулами и держа в обеих руках большие топоры.

"Слышал, к нам заявились людишки. Не думал, что

встречу вас здесь…"

"Убейте их!"

"Ну как, готовы увидеть смерть?"

"Сейчас я изрублю вас на кусочки!"

Конечно, Виид ожидал, что их кол-во увеличится, но чтобы сразу 7… Что ж, следовало ожидать хотя бы какую-то засаду здесь. Хорошо хоть демоны были расслаблены – из-за того, что группа Виида состояла в основном из священников.

"Чего и следовало ждать от моей проклятой судьбы… Что ж, стабильность превыше всего."

Виид не верил в удачу. Он никогда не играл в лотерею или игровые автоматы. Ему было бы проще собирать милостыню, чем уповать на чудо. Так что, если бы вдруг вместо этой группы демонов появилось, скажем, 3-4 монстра, он бы почувствовал какой-то подвох!

"Отступайте, образовав защитное построение! Паладины, ведите огонь из арбалетов. И где святая магия? Ну же, покажите этим отродьям силу своей веры!"

Из-за большого кол-во нападавших группа Виида имела все шансы понести огромные потери – если они вовремя не соберутся с силами. Конечно, Бахаморг пытался перекрыть демонам путь, но на всех его не хватило. Ситуация была опасной – но еще хуже, если мана священников внезапно бы закончилась. Так паладины всегда могли вылечить свои раны. А вот если бы священники не смогли оказать поддержку им, это была бы настоящая катастрофа для всей группы. Если бы погибло слишком много союзников, Виид бы не смог продвинуться дальше – и провалил бы задание. Поэтому, пока были целы священники, все было не так плохо.

"Техника Распределяющего меча!"

Виид пытался использовать новую технику, целясь в одно место на груди демона – в то время как вокруг были видны вспышки святой магии. Однако, к сожалению, это у него не получалось. Хорошее знание о противнике необходимо для техники Распределяющего меча. А в бою было трудно следить за всем. Даже если он атаковал со всей силы, защита монстра успешно отражала большую половину урона. В общем, техника Распределяющего меча не работала.

"Это слишком для паладинов."

Краем глаза он наблюдал, как они сражаются с демонами и погибают.

"Если бы не Бахаморг, нас бы давно уже раскатали."

Виид оттолкнул демона и вытащил скульптуру.

– ----------

Вы использовали Скульптурное разрушение.

Боль и сожаление возникли от уничтожения Прекрасной скульптуры. Очки искусства уменьшились на 5. Слава понизилась на 100. Взамен ваши очки искусства будут преобразованы в силу в течение одного дня.

Ваших очков искусства слишком много по сравнению с силой. Поэтому изменение будет совершенно не полностью.

800 очков силы были преобразованы в продвинутый 8 уровень навыка "Тяжелый удар" – при нанесении урона противник будет отброшен. Вероятность паралича или оглушения увеличится.

980 очков силы были преобразованы в продвинутый 7 уровень навыка "Проникающее копье" – при нанесении урона вы сможете пробить щит и броню противника.

1430 очков силы были преобразованы в продвинутый 9 уровень навыка "Внезапный гигантский рывок" – кол-во урона при атаке будет утроено на небольшой промежуток времени. Необходима огромная выносливость.

1598 очков силы были преобразованы в продвинутый 3 уровень навыка "Хитрый удар" – ваш урон от боевых навыков будет увеличен.

– ----------

Виид тут же отбил удар противника.

– ----------

Из-за постоянных ударов прочность Демонического меча была понижена.

– ----------

Плевать – его можно потом починить.

"Пришло мое время. Сейчас я оторвусь на вас по полной!"

В груди у демона внезапно появились множество ран. А ведь они имели очень высокий уровень. Все это время Виду едва удавалось справляться с ними. Его здоровье было сильно снижено даже с учетом его Божественных рыцарских доспехов. Однако сейчас все было по-другому.

"Техника Хераимского меча!"

Его рука с мечом двигалась настолько легко – как будто он держал игрушку, а не настоящее оружие.

"Ааай, проклятый человечишка!"

Скорость его мечам была практически молниеносна. Демоны использовали тяжелые оружия и поэтому были довольно медлительны – так что, удары легко достигали цели. Виид хотел наброситься на всех демонов сразу – но трезво оценил, что лучше убивать их по-одному. Паладины и священники, тем временем, должны были сдержать атаку 4 демонов. Альберон и Дериан вели их в бою, используя все свою силу на противнике.

"Богиня Фрея, прими меня в свои объятия!"

"Великий Лю, я же достаточно сражался?"

Паладины смело жертвовали собой и в итоге все же одолели 4 демонов. Виид тоже преуспел – с поддержкой священников. Тем временем, Бахаморг отвлекал сразу 2 демонов.

"Значит, осталось еще 2."

Конечно, сейчас было не лучшее время для этого, но иных вариантов, кроме как сражаться, у них не было. Правда, уже много паладинов было убито или ранено – так что, была вероятность того, что из-за продолжительного боя их боевой дух ослабнет.

"Победа будет за нами! Ну же, добьем оставшихся 2 демонов!"

– ----------

Вы применили навык Рев льва.

Боевой дух у всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 300%.

– ----------

"Вперед, во славу нашей богини!"

"Веди нас, свет Лю!"

Паладины и священники, воспрянув, продолжили яростно атаковать демонов. А Бахаморг получил шанс восстановить силы.

"Кхе… Похоже, будет трудно."

"Давайте убьем хоть кого-то."

Оставшиеся 2 демона увернулись от ударов Бахаморга и напали на паладинов! Они пытались убить как можно больше членов группы, избегая встречи с Виидом или Дерианом. А с учетом того, что демоны перестали обращать внимание на защиту, урона они нанесли много.

– ----------

В страшном сражении были убиты все демоны. О жертвах

паладинов будут воспевать песни после того, как вы покинете лабиринт.

– ----------

"Фуф!"

"Настоящая бойня."

Было подтверждено, что еще 22 паладина… поприветствовали своих богов. Много опасных ситуаций возникало в ходе боя, но они упрямо держались до самого конца – понимая, что позади находятся их же товарищи. Только защищая Альберона, рассталось со своими жизнями целых 10 паладинов. Так они смогли воплотить в жизнь самое настоящее чудо – веря до последнего в высшие силы и в лидера, который вел их в бой.

"Эх, уж слишком много полегло в ходе этого сражения."

Возможно, это выглядело красиво – но проблема в том, что таких битв на их пути будет еще множество. Настроение у Виида совсем испортилось.

Неважно, насколько человек верил в свой успех, зайдя в лабиринт Родерика – он обязательно сталкивался с мыслью о поражении. Уж слишком много встречалось на пути демонов, монстров и разной магии! К тому же, зайдя не туда, был высокий шанс нарваться на ловушку. Конечно, группа, собранная Виидом и состоящая из Дериана, Альберона, паладинов, священников, Джидана и Бахаморга, была идеальным решением. Каждый из них выполнял определенную роль – очень важную для общего выживания. Они были идеально сбалансированы. Хотя, если подумать, королевские рыцари с других стран тоже бы не помещали в сражении – даже несмотря на требуемые очки достижения. Но пока группа Виида держалась – благодаря его же навыкам готовки и ремесла. Однако слишком много паладинов продолжало умирать в ходе сражения. С тех пор, как они вошли в лабиринт, погибло целых 163 человека.

"Если все так и продолжится, нас просто перебьют."

Виид посмотрел на своих раненых паладинов, лежащих на земле. Недавно закончился еще один бой против 9 демонов – и священники буквально попадали от истощения маны. Еще больше храбрых воинов рассталось со своими жизнями – но, славу богу, никто еще пока не сдался. Боевой дух Бахаморга был высок, поэтому он мог сражаться до самого конца. А последователи церквей имели сильную веру – поэтому так просто бы не отступили. К тому же, на многое влияла вкусная еда, которую им постоянно готовил Виид. Если бы их боевой дух упал, то общая боевая сила бы снизилась, и они не смогли бы как следует

сражаться. У Виида была мысль взять с собой наемников. Но из-за падения боевого духа они могли восстать и покинуть группу – поэтому не было смысла брать их с собой.

"Хотя можно было бы использовать их в качестве наживки. Даже если бы пришлось раскошелиться…"

Лицо Виида было серьезным как никогда. Кол-во участников группы сокращалось с каждой битвой – а он так и не нашел способа безопасно проходить лабиринт. Чем глубже они заходят, тем больше демонов появляется. Если они продолжат ходить кругами, то рано или поздно погибнут.

"Неужели это задание невозможно выполнить? Да нет, не может быть. Ладно уж, а то у меня в жизни не было моментов тяжелее. Другого шанса не будет – поэтому нужно сделать все, что смогу. Чтобы потом не сожалеть."

Все равно, бежать-то некуда было. Он не мог найти выход из лабиринта, а Картинная телепортация Юрин не могла достичь этого места. Для того чтобы найти правильный путь, он должен… бороться.

"Лабиринт связан с секретной техникой ваяния. Логично – ведь кто еще, кроме как скульптор, может сделать так, что тайное станет явным?"

Как бы поступил Бадырей на его месте? Он просто бы шел напролом вместе со своими королевскими рыцарями. Но здесь такой вариант бы не прошел.

"Может, есть что-то из того, с чем я встречался в прошлом в ходе своих заданий?"

Виид подумал о том, что выполнял раньше. Неважно, насколько бы позитивно он относился к ситуации, здравый смысл говорил ему, что все идет к провалу. Нужно было собраться с мыслями и вспомнить все, с чем он сталкивался с самого начала. И тут он вспомнил задание, связанное с Захабом. Виид вытащил маленькое зеркало.

"У меня же есть это… Идентификация!"

– ----------

Зеркало истины

Сделанное из редких материалов и обладающее святой силой зеркало. Ведет вас на пути к определенной цели, не обращая внимание на ложь и иллюзии. Можно использоваться в необычных местах.

Игровые ограничения: не может быть использовано убийцами или злыми людьми. Но у танцоров, бардов или священников обладают двойной силой.

Интеллект и мудрость увеличиваются на 7.
Харизма увеличивается на 23.
Максимальное кол-во маны увеличивается на 11%.
Вера увеличивается на 38.
Может вести вас на пути в необычных местах.
– ----------

Это было то самое зеркало королевы Ивэйн, которую любил Захаб. Обычно он использовал его для того, чтобы увидеть себя после Скульптурной трансформации.

– ----------
Дополнительная информация о предмете была открыта.
– ----------

"Идентификация!"

– ----------
Зеркало истины: прочность 14/25
Зеркало, которое хранилось у святого Мандерия. Это был дар, который он получил от короля Грэйдиана. Мандерия пытался продать его, чтобы помочь бедным – но ни один из торговцев не смел купить вещь, дарованную самим королем. После того, как Мандерия умер, брошенный всеми на улице, зеркало было наполнено святой магией "Путь истины". Оно ведет вас на пути к определенной цели, не обращая внимание на ложь и иллюзии. Но магию можно использовать до того момента, пока сила Мандерия хранится в зеркале.
Игровые ограничения: не может быть использовано убийцами или злыми людьми. Но у танцоров, бардов или священником обладают двойной силой.
Сопротивление магии увеличено на 17%.
Есть возможность восстанавливать редкую магию.
Интеллект и мудрость увеличиваются на 7.
Харизма увеличивается на 23.
Максимальное кол-во маны увеличивается на 11%.
Вера увеличивается на 38.
Можно использовать для того, чтобы найти путь в лабиринтах, наполненных злой силой.
На данный момент присутствуют 2 заряда. Как только они пропадут, зеркало потеряет свои волшебные свойства.
– ----------

"Мда, не так легко было получит этот предмет… Долго же

я соображал – но лучше поздно, чем никогда. Путь истины!"

Виид тут же использовал свое зеркало.

"Пшшш!"

Свет стал исходить из его руки и указал на один из проходов лабиринта.

"Значит, нам сюда."

Виид обрел настоящий луч надежды – и в прямом, и переносном смысле. Хотя теперь, когда он решит идти вперед, наверняка, ему встретятся еще больше демонов. А шансы того, что Бахаморг, паладины и священники смогут держаться до конца пути, очень низкие. Но все же – у Виида появилась его любимая ехидная улыбка.

"А ведь здесь есть еще один заряд. Так что, я смогу продать зеркало на аукционе."

"Дзинь-дзинь!"

Перед домом Ли Хэна выстроилось огромное кол-во черных мерседесов.

"Рейтинги СТС Медиа сейчас очень высоки… Поздравляю, директор Хайэн."

"Хаха, да что ты говоришь? Нынче мы запустили столько интересных передач… Да, рейтинги, и правда, хороши. Но все может измениться через пару недель."

"Ну, не зря мы собираемся подписать договор с Виидом Богом войны. Суть встречи настолько важная, что многие решили отправиться сюда. Но я не думал, что сам директор Хайэн придет лично."

"В офисе так душно… Я решил проветриться."

Правда, собравшиеся здесь особо не поверили его словам. К дому Ли Хэна всегда приходили только важные персоны, представляющие телестанции. В последнее время он был занят своим заданием Мастера, поэтому зрители жаждали чего-то особенного. Для телестанций было важным поднимать качество своих передач, чтобы увеличить кол-во зрителей. А за счет рекламы можно было получить огромную прибыль. К тому же, можно было продать программы иностранным каналам – за что они тоже бы получили невероятную сумму денег. Во многих странах была популярна Королевская дорога. Много ее фанатов жило в таких городах, как, к примеру, Париж, Лондон, Шанхай, Венеция и Барселона. И всем им было известно о таком легендарном игроке, как Виид Бог войны. Любая телестанция, которая показывала его, получала бешеную популярность. Рейтинги увеличивались – так что, никто не хотел упускать такой шанс. И как только слухи о том, что Виид вошел в лабиринт

Родерика, распространились по Королевской дороге, они тут же отправились прямиком к нему домой.

"Дзинь-дзинь! Дзинь-дзинь! Дзинь-дзинь!"

"Хм, ничего не происходит. Может, он спит или играет в Королевскую дорогу?"

"Он не берет телефон. Его нет дома?"

"Как думаете, стоит ли подождать…"

"Если вы спешите, то можете спокойно идти."

"Директор Хайэн, думаю, время пройдет незаметно, пока мы тут поболтаем."

Самые важные люди телестанции ждали у входа в дом Ли Хэна. А он, тем временем…

"Обожаю суп из лапши."

…наслаждался едой и просматривал домашнюю страницу темных игроков. Ли Хэн прекрасно знал о том, что к нему пришли гости, но намеренно заставлял их ждать. Было важно показать себя перед важными переговорами.

"Хехехе… а вот и они, мои денежки."

Ли Хэн, радостно напивая, мыл тарелки и специально открыл окно, чтобы наружу стал доноситься запах еды. Подождав еще немного, он наконец-то открыл дверь.

"Здравствуйте, что вас привело ко мне?"

"Да так, мы просто зашли поздороваться."

Конечно, люди с телестанции пришли не с пустыми руками. Многие были знакомы с… особенностями Ли Хэна, поэтому держали в руках множество пакетов.

"Подарки."

"Он любит подарки."

Они привезли ему такие вещи, как говяжьи ребрышки, чайные травы, фарфоровую посуду, виски, электроприборы и т.п. Последнее было специально подарено КМС Медиа из-за того, что Ли Хэн как-то сказал:

"Я всегда ухаживаю за своим домом. А с помощью разных электроприборов это было бы намного легче. Я много раз думал об этом, но цена… Хотя это, действительно, необходимо. К тому же, они еще и часто ломались."

Директор Канг специально припер целую сумку самых современных приборов. Нельзя было назвать это подарками – скорее, начальным взносом.

"Мммм, они знают, с чего начать разговор."

Ведь никто не заставлял его отказываться от таких подарков.

"Ну, надо же… вы столько всего привезли. То, что я давно хотел. К примеру, мясо… Пожалуйста, проходите."

Ли Хэн пригласил всех представителей телестанции в дом. Получив столько предметов на халяву, он не мог не встретить их подобающе.

"Хотели бы выпить?"

"Не отказался бы от чего-то прохладного…"

"А мне, пожалуйста, горячий кофе."

Ли Хэн достал несколько одноразовых пакетиков с кофе! СХН Станция подарила ему дорогой зеленый чай – но он решил оставить его для своей сестры. Важные люди с телестанции привыкли к еде из хороших ресторанов – поэтому Ли Хэн сразу начал разговор, раздавая кофе.

"Так вот, что привело вас в мой дом?"

"Ну… нынче появились слухи о том, что ты возглавил паладинов и повел их в лабиринт Родерика."

"Хаха, неужели это так важно, что сам директор решил проведать меня…"

Конечно, это важно. То, что Виид Бог войны решил покорить 8 лабиринт континента – настоящая сенсация. Если ему это удастся, это повлияет на историю всей Королевской дороги.

"Действительно, я сейчас в лабиринте Родерика."

"Вау!"

"Тогда… мы бы хотели предложить вам договор на телевещание."

"Ммм, какие хорошие условия – гораздо лучше, чем у других телестанций."

Вот основная цель их прихода – подписать договор! А денег, предложенных Ли Хэну, хватило бы, чтобы воспитать еще одного члена в его семье.

"Вроде их телестанция – последняя."

Если бы он подписал договор только с одной телестанцией, то, несомненно, получил приличные деньги. Но Ли Хэн решил заключить соглашение со многими каналами, чтобы собрать как можно больше денег. К чему себя ограничивать?

"Если вы согласны показать у нас приключения в лабиринте Родерика, мы прибавим к обещанной плате… Как насчет дорогой машины?"

СТС Медиа решила завоевать его сердце иностранным автомобилем. Но Ли Хэн покачал головой:

"Мне не нужна машина."

Конечно, многие мужчины интересуются различными автомобилями. Однако страховые платы, налоги, траты на бензин и запчасти будут необходимы каждый год. Любая машина требовала постоянных вложения – что Ли Хэна категорически не устраивало.

"А как насчет… наличных? Это меня бы устроило."
"…"

Глава №6 Хозяин снова дома

Впрочем, то, что Виид нашел правильный путь в лабиринте, еще не означало, что все само собой разрешилось.

"Вот же! Здесь попадаются ответвления."

Иногда луч света из зеркала разделялся на 2 или даже 3 части, ведущие в разные стороны лабиринта на распутье. Это означало, что любой из этих путей мог привести Виида к его цели. Но ничто не говорило ему о том, какой из проходов будет самый быстрый или самый безопасный. К тому же, с каждым разом сила демонов только росла.

"Нет, так дело не пойдет. Похоже, мне все же придется воспользоваться Скульптурной трансформацией."

Пришло время воина Хаоса Кубичуя и меча дракона Красной звезды!

"Понеслась!"

Виид использовал Скульптурную трансформацию и продолжил путь по лабиринту. Впереди их ждали 9 демонов. Это ясно доказывало, что они почти дошли до центра лабиринта.

"Гррр, мелкие людишки пришли сюда."

"Верите в богов, да? Ха, а они вас не спасут."

Демоны тут же стали наступать.

"Бахаморг, атакуй!"

"Есть."

Виид подготовился как можно лучше – поэтому на этот раз на нем были сапоги и броня, специально созданная для воинов Хаоса. Так что, теперь он мог не бояться за свое здоровье.

"Скачок!"

Он появился позади демона и обрушил на него силу Красной звезды.

"Ааа!"

"Жжет, жжееет!"

Даже Сияющий меч был относительно эффективен против демонов – потому что относился к стихии огня, которая была второй по мощности против демонов после святой силы. А пламя Красной звезды еще и к тому же содержало особый эффект, так что демоны просто так не могли выдерживать ее атаки.

"Иии!"

"Горячо! Как будто я снова попал в ад!"

Демоны, которых настиг огонь Красной звезды, верещали от жуткой боли. Конечно, у них было сопротивление огню – но огонь его оружия был не совсем простой. Как только Виид использовал меч дракона, ситуация на поле боя сразу

изменилась.

"Внимание!"

Виида атаковали сразу 2-3 демона. Конечно, его здоровье и сопротивление увеличились после превращения в воина Хаоса, но все же он не был настолько крепкий, как, к примеру, Бахаморг. Виид наносил удары Красной звездой и тут же телепортировался подальше от демонов. Все-таки, раса воинов Хаоса отличалась от обычных людей, поэтому он старался использовать на полную все их особенности.

"Иди сюда, я непременно убью тебя!"

"Этот меч! От него пахнет драконом!"

Демоны пытались преследовать Виида. Что, в свою очередь, сыграло на руку Бахаморгу, Дериану и паладинам. Благодаря такому отвлечению группа смогла пережить атаку всего лишь с 23 убитыми паладинами. К сожалению, еще сильнее сократить потери не удалось – все-таки, противник был силен. Бахаморг подошел к Виду:

"Ты как, норм?"

"Пока что… еще держусь."

"Я восхищен твоим упорством. Ты так просто не сдаешься."

"Естественно, а как иначе? Ведь позади находятся мои товарищи."

Виид не мог упустить такую возможность, чтобы не повысить свою близость с Бахаморгом. Кстати говоря, битва была настолько яростной, что у него осталось в конце только 25000 ед. здоровья. Может, это выглядело и много, но после превращения в воина Хаоса у него было 150000. Демоны были настолько сильны, что Виид каждый раз не мог унять свое беспокойство – когда здоровье в очередной раз доходило до 20000. К тому же, ему нужно было часто телепортироваться при встрече с демонами – так что, священники не могли его лечить. Он держался лишь благодаря живительной силе Красной звезды.

"Ладно, то, с чем мы сражаемся сейчас, и рядом не стояло с опасностью, что ждет нас впереди."

Так прошло еще 3 битвы. Виид всякий раз старался сохранять число паладинов, играя роль наживки. Он атаковал их со спины, а потому заманивал за собой.

"Ну же, атакуйте!"

Закричал Виид, используя Рев льва. После каждой победы он был ранен до такой степени, что был практически ходячим мертвецом. Но Виид продолжал вести бой таким образом – лишь бы сохранить как можно больше членов своей группы.

"Ах ты, тварь!"

"Отберите у него меч!"

"Рвите его на части!"

Демоны все преследовали Виида, пытаясь разорвать его на куски.

– ----------

Вы получили удар хлыстом демона.

– ----------

– ----------

Меч демона Кробируба задел ваше левое плечо. Это серьезная рана, поэтому вы не сможете им пользоваться.

– ----------

Обычно атаки демонов не попадали по цели. Но с учетом того, что ему приходилось телепортироваться недалеко, иногда ему сильно прилетало – как, к примеру, сейчас, когда его преследовали сразу 5-6 демонов.

"Надо целиться в того позади. И надо сделать это быстро! Обойдя того, что впереди – он, похоже, самый сильный."

Он старался использовать весь свой опыт, чтобы быстро реагировать на поле боя. Но, таким образом, его здоровье едва не достигло нуля – когда Бахаморг во время отвлек нескольких демонов на себя. Сражение было настолько суровым и яростным, что невозможно даже перевести дыхание!

"Фуф, вроде мы победили. А я уже думал, что сейчас скопычусь."

В этот раз его спасло здоровье Союн, которое было передано через свадебное кольцо Сеюлроео. Не зря он так старался, переделывая скульптуру Кубичуя – чтобы пальцы были немного тоньше. Виид получил серьезные повреждения, так что вокруг него собралось множество священников. Однако тут случилось то, чего никто не ожидал.

"Ик, вечно молодой – вечно пьяный!"

Джидан как раз занимался обезвреживанием ловушек. То, что они подходили ближе к центру, повлияло и на них.

"Хм, и какой же провод мне обрезать – красный или синий? Пусть будет красный!"

"Бууууум!"

Груда камней упала сверху и задавила насмерть Джидана!

"Нееет! Ты еще за столько должен был отработать…"

Конечно, Виид знал, куда нужно идти – но это не делало ситуацию легче. Ведь они не могли обезвреживать все ловушки на их пути.

"Получается, теперь нельзя и ступить шагу."

Виид замер – и некоторое время смотрел на груду камней. Лабиринт Родерика практически стал их могилой. Путь был известен, но теперь они всякий раз будут получать урон от ловушек прежде, чем вступят в бой с демонами. Виид почувствовал, как тяжело отдалось на плечах чувство ответственности за всю его группу.

"А ведь нам еще сражаться с Монтусом."

У него было плохое предчувствие. Он догадывался, где находится босс, поэтому пока избегал этого места. Но ему приходилось обсматривать весь лабиринт, чтобы найти исследования Родерика. Всегда существовала вероятность, что они могли быть где-то спрятаны.

"В будущем, уверен, будет еще столько демонов, монстров и всяких ловушек… Мда, шансы явно не в нашу пользу."

Виид наконец-то признал свое поражение. Он повел паладинов и священников в лабиринт Родерика – прямиком на верную смерть. Возможно, стоило взять обычных рыцарей или наемников – да, ими трудно управлять, но они и сильнее паладинов. Помучившись, Виид мог бы и выполнить свое задание. Но сейчас он чувствовал настоящее отчаяние – понимая, что последний луч надежды иссяк. Нужно было что-то сделать – и, желательно, побыстрее.

"Природное бедствие? Не пойдет, нельзя часто использовать, к тому же, священники могут понести урон."

Стихийное ваяние тоже не вариант. Может, духи и сильны – но только не те, что были недавно созданы. Земляной и Огонек могли быть использованы в битве – но демоны им не по зубам.

"Нужно еще… То, о чем бы я так просто не подумал бы…"

Оживление скульптуры было полезным навыком, которое создавало сильных союзников. А ведь из-за магии лабиринта он не мог вызвать сюда свои старые скульптуры.

"Нужно создать, как минимум, 5. Или даже 10… А ведь многие из них, скорее всего, погибнут в битве против Монтуса и демонов."

Не говоря о том, что этот навык съедал его уровни, так еще и необходимы были скульптуры на уровне Шедевра и выше, чтобы выжить в этом подземелье. Конечно, у него было уже много таких готовых, но он их не взял с собой. Но даже это вряд ли бы изменило ситуацию – они бы просто умирали один за другим.

"А если погибнуть и затем привести сюда с помощью моей славы больше рыцарей… Хоть это и не хочется говорить, но я не могу ничего сделать со своими обычными навыками. С обычными… Стоп, а если…"

Виид превратился обратно в человека и вытащил кусок

полена, который получил от церкви Фреи.

"Значит, я сделаю необычный навык, который спасет меня от этого провала…"

Он, наконец-то, решился на создание собственной техники ваяния, когда его загнали в угол. В принципе, у него были все шансы изменить создавшуюся ситуацию – если бы получилось что-то достойное.

"Крррр! Крррр! Крррр!"

Виид обстругивал дерево с помощью своего ножа Захаба. Он старался исполнить каждую деталь в своей работе! Скульптура, которая получится при создании секретной техники, была очень важна – поэтому он должен был ее сделать идеальной.

"Такое напряжение – как будто я получаю кредит на покупку дома."

Все-таки, должен получиться тот навык, который будет выручать Виида и в будущем! Было бы неплохо получить что-то, как Сияющий меч или Оживление скульптуры. Но Великое природное бедствие или Скульптурная трансформация точно не подошли в качестве образа. Ему нужен был навык, который бы исправил текущую плачевную ситуацию!

"Хм, если он будет слишком хорош, появятся игровые ограничения. Так, нужно добавить еще морщин."

Виид делал скульптуру древнего старика. Его глаза как будто светились от великой мудрости, таящейся в них – а вокруг них можно было увидеть множество морщин. Также Виид добавил старику мантию волшебника и широкую шляпу.

"Еще нужен посох… Хм, плаща у него вроде не было."

Он делал скульптуру мага Родерика – по образу и подобию, которые он видел в игровом ролике. В этом была прелесть класса скульптура – раз увидев, можно было легко воспроизвести это потом. Так Виид провел целых 7 часов за работой.

– ----------

Святая сила Фреи дарует вам возможность создать новую технику ваяния. Пожалуйста, дайте ей название.

– ----------

"Скульптурное воскрешение."

– ----------

Скульптурное воскрешение – верно?

– ----------

"Да."

– ----------

Пожалуйста, охарактеризуйте навык ваяния.

– ----------

Виид произнес слова чуть ли не замогильным голосом:

"За все время существования континента появлялось столько великих героев – как звезд на небе: император Гейхар фон Арпен, Колдерим, маг Родерик и мудрый король Сиодерн – правивший королевством Розенхейм."

Последний был слегка… менее велик по сравнению с остальными, но Виид специально его включил из благодарности за постройку пирамиды. Это можно было считать чем-то вроде скрытой спонсорской рекламы, которая встречалась, к примеру, в фильмах.

"И это навык, который воскрешает из мертвых великих людей прошлого."

– ----------

Из-за силы навыка будут получены игровые ограничения. Вы согласны на создание новой техники?

– ----------

"Уже решено."

Неважно, какими бы были игровые ограничения – у него просто нет выбора, кроме как надеяться на лучшее.

– ----------

Навык ваяния был создан. Богиня Фреи не желает, чтобы вы слишком сильно нарушали естественные законы природы. Поэтому каждое использование навыка не пройдет для вас даром.

Деревянная статуя: прочность 1/1

Деревянная скульптура, которая содержит силу Виида. Позволяет вам получить навык, который воскрешает из мертвых великих людей прошлого. Однако для использования требуется продвинутый уровень ваяния.

Скульптурное воскрешение: уровень 1 (0%)

Вы можете сделать скульптуру, которая воскресит великого человека прошлого.

Игровые ограничения: необходим продвинутый уровень ваяния. При каждом использовании очки искусства уменьшатся на 45, вера – на 10, уровень персонажа – на 3. Скульптура должна

быть идеально похожа на человека при жизни. Длительность воскрешения зависит от уровня навыка – на данный момент, 21 час. Нынешний уровень навыка может воскресить только 1 человека за раз. В качестве цели могут быть использованы только люди и похожие расы – монстров нельзя. Воскрешенные не признают ваших команд и действуют согласно своей собственной воле. Иногда они могут отказать вам в помощи, а в некоторых случая – даже принести только вред. Богиня Фрея запрещает вам воскрешать одного и тоже человека больше одного раза. Техника перезаряжается в течение 1 месяца.

Навык ваяния улучшился.

Слава увеличилась на 2430.

– ----------

У Виида получилось создать самый подходящий навык!

"Правда, жаль, что он отнимает 3 уровня."

Да и, к тому же, даже несмотря на статус воскрешенного человека, он сможет ходить по земле всего лишь 1 день.

"Эх, приходится столько платить всего лишь за временное пользование?"

Этим "столько" было уменьшение очков искусств, веры и уровня.

"Ладно, выбора нет. Скульптурное воскрешение!"

Виид тут же использовал свой навык. Он с самого начала нацелился на воскрешение определенного человека – великого мага Родерика! Все-таки, этот лабиринт был его домом и рабочей лабораторией.

– ----------

Скульптурное воскрешение было использовано.

Ваш зов призывал великого мага Родерика в этот мир.

Очки искусства уменьшились на 45.

Вера уменьшилась на 10.

Уровень уменьшился на 3.

Для воскрешения было использовано 18000 ед. здоровья и маны.

Люди, призванные Скульптурным воскрешением, будут хранить свои знания и способности. Они очень благодарны за то, что снова могут существовать в этом мире – хотя это и ненадолго.

Навык Скульптурное воскрешение был улучшен.

– ----------

Это отличалось от обычного поднятия нежити. Люди

действительно воскрешались в своем бывшем обличии. Место, где находился Виид, заполнилось ярким светом. Затем он пропал, и на его месте стоял человек – великий маг Родерик! Он выглядел в точности таким же, каким его видел Виид в игровом ролике. Осмотревшись, Родерик пробормотал:

"Хм… Да, точно, я сражался с воплощением зла Монтусом и погиб. А это место – мой дом."

Не зря он звался великим – сразу же оценил ситуацию. Виид подошел к нему:

"Приветствую величайшего мага Родерика! Это честь для меня – встретить такого человека, как вы."

"А ты?"

"Я Виид. Простой скульптор."

"Никогда не слышал о тебе."

"Естественно."

Ведь Виид не был известен в то время, когда жил Родерик. Конечно, он был гениальным скульптором и королем Арпена – но великий маг об этом даже не подозревал. Для этого и существует сила славы. Если бы Родерик отправился в путешествие по деревням или городам, то многое услышал о Виде. Но сейчас они находились в месте, ограниченном от внешнего мира. К тому же, даже если Родерик был бы в курсе – неизвестно, впечатлили ли его достижения Виида.

"Я очень многое слышал о том, как величайший маг Родерик пленил грязного демона Монтуса здесь – и был очень восхищен вашим поступком."

"Все ради мира на континенте, который не должен был пострадать из-за моей ошибки. Нельзя было допустить, чтобы Монтус выбрался наружу."

"Конечно! Именно благодаря стараниям величайшего мага Родерика мы все до сих пор живы."

Виид тут же поддакнул. Да, мы живем в обществе, где лесть влияет на очень многое.

"Что ты хочешь от меня?"

"Ничего такого. Я всего лишь беспокоюсь о том, что Монтус может выбраться отсюда."

"В таком случае, я покончу с ним."

"Правда? Могу ли я тогда помочь Родерику чем-то?"

"Меня одного хватит."

Родерик ударил посохом в землю в качестве доказательства. Правда, за этим не последовало каких-то громких звуков или взрывов – но Виид внезапно скосил глаза на сам волшебный инструмент.

"Так, а сколько бы стоил такой посох… Матерь божья!"

На вершине посоха был огромный алмаз, который испускал свет. Не зря Родерика звали великим магом – уже внешне он отличался от других. Со стороны можно было понять, что здесь стоял маг, который достиг невероятных успехов в понимании законов мира.

"Такое ощущение, будто он работал одновременно судьей, адвокатом, прокурором и экспертом."

Вот настолько Виид оценил материальный доход мага!

"Это честь – сражаться плечом к плечу с великим Родериком против проклятого демона!"

"Слишком опасно."

"Да, я не настолько силен – но, все же, желаю показать себя. Можно сказать, что сейчас это то, ради чего я вообще появился на свет. Поэтому я очень хочу быть рядом с великим Родериком – чтобы коснуться хотя бы капли его мудрости."

"Нет, лучше жди здесь."

"Но еще я бы хотел наблюдать за вами как скульптор, чтобы потом сделать достойной образец искусства – естественно, в вашу честь."

"Ну ладно. Но не вздумай мне мешать."

"Конечно, конечно!"

Родерик, все-таки, согласился на предложение Виида.

"Теперь я могу легко следовать за ним, ни о чем не беспокоясь. Гад, ты обошёлся мне в целых 3 уровня! Так что, я выжму из тебя все соки."

Родерику легко было находить местные ловушки – он ведь сам их устанавливал. Все-таки, это был его дом, а не какое-то чужое место.

"Мы находимся еще пока далеко от моей главной лаборатории. Демоны встретятся нам на пути – поэтому придется сражаться."

"Хорошо, я готов к этому."

Виид снова использовал Скульптурную трансформацию, чтобы превратиться в Кубичую. Бахаморг, паладины и священники следовали за ними. И тут появились 9 демонов.

"Хаха, человечишки появились…"

"Убейте их! Стоп, а я уже где-то видел этого старика…"

"Твари, что заполонили мой дом, возвращайтесь обратно в ад. Разрыв тела!"

Воздух сгустился вокруг демонов по велению мага – и взорвался, нанеся огромные повреждения. Конечно, монстры от этого не погибли, но понесли приличный урон. Однако это было всего лишь начало – вряд ли за такой пустяк Родерика называли

бы великим магом.

"Огненный столб!"

Там, где стояли демоны, резко поднялся огонь. Это была магия, наносящая урон по области! И пока она действовала, монстры продолжали получать повреждения. В этом и было отличие Родерика от простых магов – он мог использовать разные виды магии без перерыва. Поэтому заклинание Огненный столб было только в качестве закуски.

"Адский огонь! Каменный удар! Взрыв духа!"

Родерик вызывал настоящий град магии на головы демонов. Виид почувствовал, что может этим здорово воспользоваться.

"А могу ли я вам помочь?"

"Ты будешь лишь мешаться моей магии. Просто постой в сторонке."

"Великому Родерику совсем не обязательно делать все самому. Разве не самое важное – одолеть Монтуса? Даже я со своими крохотными силами могу чем-то да сгодиться."

"Ну, и что ты предлагаешь?"

"Паладины будут находиться в защитном построении, а священники – атаковать демонов святой магией."

Виид выстроил паладинов так, чтобы они прикрывали щитами Родерика с обеих сторон. Их недавно отремонтированные доспехи и щиты отражали разный свет. Священники, тем временем, поливали демонов священной магией.

"Аааа!"

"Уничтожьте их!"

Двое демонов рванулись в атаку.

"Иди к папочке!"

"Ты будешь казнен по велению Лю!"

Бахаморг и Дериан приняли на себя этих демонов. Это было не страшно – ведь раньше им приходилось сражаться с 8-9 подобными монстрами.

"Нееет!"

А Родерик в то время все продолжал и продолжал использовать свою магию.

"Скачок!"

Виид резко появился перед демоном и взмахнул своей Красной звездой.

– ----------

Демон Табиас был убит.

Слава увеличилась на 191.

Вы получили немного опыта.

– ----------

Пока в его руке полыхал меч дракона, его левая рука не менее активно двигалась в разные стороны.

"Шух-шух!"

– ----------

Кнут ужаса Табиаса был получен.

Пояс демона был получен.

Черный алхимический элемент был получен.

– ----------

Его следующей целью был демон, который выглядел довольно слабо.

– ----------

Демон Роча был убит.

Слава увеличилась на 171.

Вы получили немного опыта.

За продолжительную охоту ловкость увеличилась на 1.

– ----------

"Шух-шух!"

– ----------

Сломанная лопатка Роча была получена.

Осколки ненависти были получены.

– ----------

"О, да… Я убью вас во имя дене… т.е., конечно же, во имя справедливости!"

Виид специально выбирал тех демонов, у которых оставалось мало здоровья, и наносил последний удар. Конечно, обычно бы он старался делиться опытом и с другими членами группы. Но паладины и священник сражаются с ним временно, а Родерик так вообще должен исчезнуть через 1 день. Так что, Виид упорно набивал свои карманы!

"Нет времени ждать. Надо поторопиться."

"Слушаюсь, величайший маг Родерик!"

Его самого тоже не интересовал опыт – ведь он здесь всего лишь на определенный промежуток времени.

"Бахаморг, сражайся активнее. Не обращай внимание на других позади тебя."

"Хорошо."

"Паладины и священники, вам тоже нужно увеличить темп боя."

"Да, мы поняли!"

Они слушались его беспрекословно. Все-таки, его упорный уход за всей группой дал свои плоды.

"Хм, Родерик будет здесь еще 20 часов. Мне нужно достигнуть своей цели за это время."

Глава №7 Убийца демонов

Виид смог восстановить опыт, потерянный при использовании Скульптурного воскрешения. Демоны были очень высокого уровня, поэтому, убивая их, он получал довольно много. Конечно, он не восстановил все 3 уровня сразу – но, все же, его шкала опыта быстро поднималась.

– ----------

Демон Тайп был убит вашими 7 продолжительными атаками.

Навык владения мечом улучшился.

Вы получили титул Убийца демонов.

Ваши атаки против демонов будут становиться сильнее.

Ваши союзники смогут преодолевать свой страх.

Вы сможете получить больше уважения от религиозных сообществ на территории континента.

Во время сражения с монстрами в подземелье есть шанс нанести смертельный удар.

Вероятность выпадения предметов из мертвых демонов увеличилась.

Сопротивление черной магии и проклятиям увеличилась на 2%.

Используя предметы демонов, вы сможете получить больше силы.

Игровые ограничения: титул может получить только тот, кто сражался в бою против 200 демонов.

– ----------

За боевые заслуги он смог получить новый титул! Создавая скульптуры и повышая характеристики, Виид постепенно становился сильным воином. Он зарабатывал славу, очки и особые навыки. Хотя, конечно, те же МЕЧИ были гораздо сильнее его в чистом бою – они ведь не развивали производственные навыки. Однако не так легко продолжать сражение, несмотря ни на что – поэтому они частенько умирали глупой смертью. Используя все свои возможности для безопасной охоты, Виид смог поднять свою мощь на новую ступень силы.

"Хм, а это пригодится, когда я буду использовать Демонический меч."

Конечно, сейчас он сражался с помощью Красной звезды – но в обычной охоте он чаще всего брал свой Демонический меч.

"Нас ждет еще 12 столкновений… А затем уже сам

Монтус."

"Слушаюсь."

Виид смиренно ответил Родерику. Тот показывал с помощью магии настоящие чудеса. Обычно очень много маны потребляется при использовании заклинаний. Магам часто приходится медитировать для восстановления своих сил. А Родерик просто шел напролом – как танк.

"Жар! Ослепление! Цепная молния!"

Он применял самые сложные заклинания несколько раз подряд и не показывал ни капли усталости. И хотя Виид знал Родерика всего лишь немного, тем не менее, не смог удержаться от такого вопроса:

"Почему ваша мана не заканчивается?"

"Разве это не глупый вопрос?"

"В смысле?"

"Мана – то, из чего сделан мир. Он переполнен ею."

Действительно, все в Королевской дороге состояло из маны.

"Ну да."

"А мое тело может собирать эту ману из окружающего мира – таким образом, я обладаю практически бесконечным источником маны."

"О, получается, возможно использовать магию, даже если ты не имеешь собственной маны?"

"Ну, нехватка маны – это, все-таки, редкость. Но я пользуюсь, в основном, продвинутым уровнем волшебства – поэтому трачу слишком большое ее кол-во."

Виид внутренне позавидовал классу магов.

"Как было бы классно, если вместе ваяния я развивал волшебство."

Не трудно было догадаться, почему скульпторы так завидовали другим классам. К примеру, Родерик как маг обладал колоссальным кол-вом маны – собирая ее с окружающей среды. Он мог сражаться без остановки, поэтому был настоящей машиной смерти. Виид, тем временем, мог только приходить к тем местам, где лежали убитые Родериком демоны, и подбирать их предметы.

"Вам явно не хватает силы. Я дарую вам мощь гигантов."

"Большое спасибо."

Родерик наложил усиление на Виида, Бахаморга, паладинов и священников, дав им необычайную силу.

– ----------

Великий маг Родерик использовал на вас заклинание

"Мощь гигантов". Ваша сила увеличена на 300%. Продолжительность действия – 2 часа 50 минут.

– ----------

Маги владели не только боевыми навыками. Чем слабее были члены их группы, тем больше они могли их усилить. При этом, благословения священников легко сочетались с их магией – что было очень полезно. Правда, даже с такой поддержкой паладины все еще страдали от атак демонов.

"Вы что, даже не можете избегать сильных ударов?"

"Ну, мы вам и в подметки не годимся…"

"Ничего, я дарую вам скорость."

"Что вы, не стоит…"

"Хорош болтать!"

– ----------

Великий маг Родерик использовал на вас заклинание "Ускорение". Скорость движения увеличилась. Время перезарядки навыков уменьшилось. Продолжительность действия – 2 часа 59 минут.

– ----------

Родерик отличался своевольством и твердолобостью. Он лично вступал в бой – заставляя остальных следовать за ним. Но с каждым сражением они все больше доверяли его способностям. А ведь Родерик мог находиться в этом мире еще 9 часов 40 минут.

"Пока что все идет гладко."

Обезоруживая все ловушки на пути, они шли самой короткой дорогой. Но тут Виид серьезно напрягся – увидев, как к ним вышло сразу 12 демонов. Они выглядели довольно одичавшими. И среди них был настоящий демон-командир, Булько!

"Вызов Огненного голема!"

Родерик призвал своего защитника – Огненного голема. Не важно, насколько сильны были демоны, в сражении против такого существа у них не было и шанса! Только самые сильные маги могли вызывать Огненных големов. Так что, Бахаморг, Родерик и его защитник яростно набросились на весь демонический отряд.

"Гррр, всем, разделиться и напасть на людишек."

Демоны были явно не дураки и постарались разбежаться в разные стороны. Так что, в ходе битвы погибло еще 200 паладинов и 32 священника. Но на этот раз потери стоили того – ведь удалось покончить с невероятно сильным противником.

Хорошо хоть никто из монстров-мутантов Родерика не смел нападать на группу Виида. Передохнув и поев, Виид подошел к великому магу.

"Осталось совсем чуть-чуть – и мы вступим в бой с Монтусом."

"Ага. Наконец-то, я отправлю его в ад."

"Несомненно. Но у меня есть вопрос."

"Ну?"

"Я слышал, что вы занимались изучением внеземной красоты вместе с другими скульпторами."

"Да, это было очень интересно. Правда, я далеко не продвинулся."

"М-могу я узнать, что вам удалось открыть?"

Виид настолько сильно разволновался, что его сердце ходило ходуном.

"Все ради познания мира… Я перепробовал столько разных способов, но многие из них были неудачными. А ведь все почему? Чтобы изобразить внеземную красоту – нужно превзойти естественные законы этого мира."

"А можно чуть поконкретнее?"

Виид замер, ожидая ответ Родерика.

"Пффф… Я уверен, ты не поймешь, даже если я скажу. Проще будет показать – в моей лаборатории."

"Ну, хорошо…"

"Пора идти."

Его близость с Родериком понизилась! Хотя великий маг по-прежнему играл главную роль в бою против демонов. Он перешел на использование своих самых сильных навыков!

"Оковы проклятых!"

Толстые металлические наручники образовались на ногах демона. Это была магия, которая уменьшает ловкость и скорость движения.

"Взрыв пламени! Руки грешников!"

Лабиринт затрясся – по нему прошлась очень мощная огненная магия. А также из-под земли появились черные руки, которые стали тащить демонов вниз.

"Нет! Пустите, я не хочу умирать!"

С чванливым звуком 5 демонов засосало внутрь. Их конец был предрешен. Виид быстро соображал и использовал ход битвы в своих личных интересах – набивая карманы. Паладины и священники, тем временем, упорно бились против демонов. Родерик же, несмотря на свою внимательность к мелочам, был также поглощен только находящимся перед ним сражением.

"Все же, мне не хватает сил. Если бы у меня были нужные

предметы, я смог показать себя во всей красе."

Посмотрев на то, что творил великий маг с демонами, Виид был ошеломлен словами Родерика.

"Во всей красе?… Хм, возможно ли, что в прошлом он был даже сильнее Бэрекена?…"

Чем глубже Виид проникал в лабиринт, тем красивее становился местный декор. Конечно, все предметы были покрыты толстым слоем пыли – но, все же, он обнаружил скульптуры и картины разных рыцарей. Правда, с течением времени они начали портиться – поэтому он не мог их использовать. Требовалась реставрация.

"А тут много всего. Эх, если бы было побольше времени…"

Виид нашел себе интересное дело – восстановление предметов искусства в лабиринте Родерика! Если бы он, как следует, постарался, дворец мог вернуть свою изначальную красоту. Затерявшись в своих мыслях, Виид вернулся в реальность только тогда, когда понял, что они предстали перед огромными воротами, ведущими к Монтусу. Первый раз за всю историю приключений внутри лабиринта кто-то достиг этого места. Виид хотел знать больше о том, что их ждет – поэтому обратился к Родерику.

"А что там находится?"

"Когда-то это была огромная спальная комната, в которой оставались гостившие здесь короли. Я же использовал это помещение в качестве лаборатории – поэтому Монтус находится, скорее всего, здесь."

Виид судорожно сглотнул. Конечно, это было круто, что он смог достичь такого места – но то, что за дверью их ждало малое воплощение зла, создавало у него непередаваемые чувства.

"Ха, даже если бы это был сон – то, наверное, точно бы кошмар…"

Правда, помимо страха он чувствовал огромный азарт. Да, он мог погибнуть в этом месте, но не каждый день игрок Королевской дороги мог бросить вызов такому монстру. В любом случае, это будет последнее сражение Виида здесь – поэтому необходимо было, как следует, подготовиться. Он отремонтировал снаряжение Бахаморга, паладинов и священников. Они стали выглядеть как новенькие.

"Ну что ж, надеюсь, еще увидимся."

"Победа будет за нами!"

Они поддержали друг друга и щедро поели. Виид использовал больше половины припасов, которые приготовил им Манауэ. Он понимал, что в этом бою им потребуются все силы.

"К тому же, если я умру, то все равно не смогу все это

забрать."

Виид использовал свои продвинутые навыки готовки, чтобы сделать самую лучшую еду. Это понравилось даже Родерику, который часто ел с разными королями со всего континента.

"Давно я не ел что-то подобное."

Ну да, с таким-то телом зачем вообще есть?

"Ну, поехали."

8 паладинов навалились на ворота.

"Время настало."

Виид превратился в Кубичую и взял Красную звезду. Ворота открылись – и перед ними предстал Монтус во всей своей красе.

Торговый квартал Мендон был важным элементом экономического развития всей Южной Кореи. Здесь активно покупали и продавали ценные бумаги, оформляли кредиты и векселя – и т.п. Конечно, далеко не все было хорошо, как казалось бы. Там, где активно двигались большие деньги, обязательно присутствовали политики или преступники, пытающиеся заиметь личную выгоду. Особенно сильно тут осели мерзкие коллекторы.

"Когда вы соберете все долги у строительной компании CA?"

"Через неделю. Их президент попросил о продлении, босс."

"Плевать, собери все."

"Босс, но они не смогут выплатить полную сумму."

"Я тут слышал, что президент Парк купил землю в пригороде на деньги компании и застраивает ее."

"Вас понял. Сделаем все быстро."

Коллекторы поглощали все акции компаний. До сих пор была очень большая доля физических лиц, которые брали под процент деньги на постройку различных помещений или заводов. Так их грязный бизнес активно поднялся за 3-4 года на территории торгового квартала Мендон. Теперь они активно работали не только с физическими, но с юридическими лицами. Пока развивалась экономика, было место и для работы коллекторов. Поэтому просторы для развития их дела были просто огромные. Джинсоп Канг внимательно смотрел списки в отчетах бухгалтерии.

"Доходы в этом месяце поднялись. Есть что новое?"

"С магазином в Тондэмун, похоже, все плохо. Изначально они были должны 4000, а сейчас проценты натекли до 9000. Даже если пустим в расход весь магаз, сможем получить всего лишь 2000."

"Есть дети?"

"Дочь и два сына. Но один из сыновей учиться еще в школе."

"Сойдет, 2 человека смогут оплатить долги."

Система займа претерпела значительные изменения. Раньше, когда долг был слишком большой, они использовали в качестве ахиллесовой пяты жен или детей должников. Правда, иногда такие действия доходили до нарушения уголовного закона, поэтому фирма коллекторов могла пострадать от таких действий. Конечно, основной денежный фонд был зарегистрирован на другие компании, но, тем не менее, всегда существовал определенный риск. Поэтому они решили заняться более законным бизнесом. Ведь сейчас появилась такая популярная вещь, как Королевская дорога! Они арендовали помещение, собрали там необходимые устройства, чтобы должники могли сами зарабатывать там деньги для выплаты взятых кредитов. Правда, существовал определенный процент дележа полученной прибыли в игре + плата за использование капсул, поэтому сумма долга едва ли сокращалась. Раз, придя сюда, люди уже не могли покинуть это место. Так их коллекторская фирма фактически получала рабочих, которым не приходилось платить месячную зарплату.

Первый МЕЧ поднял свой основной навык до 50% продвинутого 9 уровня.

"Теперь я чувствую себя гораздо сильнее."

"Ученики тоже преодолели порог в продвинутый 8 уровень."

Они охотились круглосуточно – уже сами по себе, без инструкторов. Так они легко подняли свои навыки владения оружием. Конечно, они специализировались на мече, но также пытались пробовать сражаться другими оружиями – луками, копьями, топорами, молотами и булавами. Все это положительно влияло на их основной навык. И хотя каждый из них продолжал сражаться с мечом, многие теперь хранили с собой по луку и небольшому топору, которые были закреплены у них за поясом. 100 МЕЧ любил смотреть на себя через отражение своего меча.

"Я прям настоящий Рэмбо."

150 МЕЧ выглядел жутко сонным. Правда, теперь вместо меча он таскал с собой двуручный топор.

"Я тоже так думаю, старшой. Теперь в каждом сражении я чувствую себя более уверенно."

Новички, которые пересекали реку Пешил через мост Алказар, были в шоке – завидев их.

"Атас, бандиты идут!"

"А разве это не монстры?"

"Я отдам вам все, что есть – только пощадите меня. Вот 3 золотых!"

С такой внешностью МЕЧам можно больше не беспокоиться о работе всю оставшуюся жизнь! Таким образом, учитель собрал всех инструкторов и учеников. Его лицо буквально сияло от улыбки – а все из-за того, что недавно приехала его подруга. Он показал ей многие места на севере в ходе ряда свиданий – так что, теперь он был доволен как никогда.

"Последний раз, когда он так улыбался, мы пахали как кони…"

"Он заставил нас отправиться в горы на специальную 10-дневную тренировку."

На лице Первого МЕЧа была жуткая убийственная улыбка, которой бы даже позавидовала аналогичная ехидная у Виида! Он поприветствовал всех мягким, казалось бы, дружелюбным тоном:

"Все здесь?"

"Так точно, учитель!"

Ответ прозвучал так, будто перед ним выстроилась рота солдат.

"С сегодняшнего дня мы начнем наше задание на звание Мастера."

"Да, учитель! Так точно!"

Они отвечали только по существу.

"А где Третий и Пятый МЕЧи?"

"Они выполняют 13 этап своего задания Мастера. Нужно побыстрее догнать их."

"Попадалось что-то сложное?"

"Пока что им нужно просто убивать всех подряд. Было пару замысловатых заданий, но даже если мы завалим их, есть возможность повторить снова."

Несмотря на сложность задания Мастера, для людей, которые живут лишь путем меча, это было проще пареной репы. Конечно, они не могли перенести в игру возможности своего тела, но духовная составляющая еще не куда не ушла. Правда, они не всегда пользовались всеми своими сильными сторонами – ведь им не нравилось что-то запоминать, да и, вообще, просто думать. Так что, иногда им приходилось тратить много попыток для выполнения, казалось бы, простого задания.

"Ну, вперед."

"Есть, учитель!"

МЕЧ двинулся вместе с инструкторами и учениками. Теперь они использовали разные оружия в бою. Передравшись с

оградами, орками и троллями, они отобрали кучу оружия. А сейчас, собравшись вместе, они, мягко говоря… выделялись.

"Подлый демон Монтус!"

"Проклятый Родерик! Я провел здесь сотни лет взаперти – и все из-за тебя."

"Закрой свой грязный рот. Сегодня я исправлю свою самую большую ошибку в жизни!"

"Ха, попробуй – и я снова вырву твое сердце, как в прошлый раз."

Пока они "трогательно" обменивались любезностями, Виид быстро осматривал место, на котором произойдет битва. Нужно было проверить, сколько всего врагов им предстоит уничтожить.

"Ух, будет не просто."

Здесь собралось сразу 30 демонов! Среди них были монстры крупного размера, которые обычно жили только в аду. Конечно, они не обладали таким высоким уровнем, как остальные демоны – но имели высокое сопротивление. Кстати, сама комната сильно отличалась от остального лабиринта. Везде были разбросаны коконы, из которых сочилась мерзкая жидкость. Похоже, что скоро из них будут вылезать какие-то страшные создания.

"Вероятно, это яйца таллоссов."

Среди авантюристов было много разных писателей. Еще с начала Королевской дороги существовало много старых книг – многие из них были написаны даже внутриигровыми персонажами. Впоследствии информацию дополняли уже сами игроки, изучая местность более глубоко. Так что, много полезных сведений хранилось в этих записях. И в одной из них был рисунок похожего яйца, который нарисовал авантюрист – спустившись в сам ад.

"Кажется, они быстро растут – а их шкура становится прочнее стали."

Эти существа напоминали пауков с 12-16 ногами, благодаря чему они могли быстро двигаться в поисках новой жертвы. Даже в аду они создавали изрядное кол-во проблем. Правда, некоторое время необходимо перед тем, как монстры начнут вылупляться. А после рождения они обычно очень голодные, поэтому тут же начинают искать свежее… мясо.

"Бульк-бульк!"

Если таллоссы начнут вылупляться, это будет очень-очень плохо! А их яиц здесь, как назло, очень много.

"Значит, эти ребята… плюс 30 демонов. Всем приготовится к бою. Похоже, сегодня будет очень жарко!"

"3 секунды до прямого эфира!"

Для телестанции сегодня был особый день. С тех пор, как они стали показывать новости о Королевской дороге, кол-во зрителей увеличивалось не по дням, а по часам. Было множество новых финансовых вложений – поэтому простор для развития был просто огромен. Они транслировали телепередачи 24 часа в сутки и даже отправляли их другим странам – вместе с субтитрами. Все техническая поддержка уже закончила свой рабочий график – но сейчас они были срочно подняты на ноги. Ведь сегодня покажут настоящий эксклюзив – Виид Бог войны покоряет лабиринт Родерика! Уже были готовы к показу видео "Боевая песня Виида" (1, 2, 3 части) и "Виид Убийца демонов". Каждую субботу его приключения в лабиринте Родерика показывали на телеканалах – поднимая при этом колоссальные зрительские рейтинги. Правда, каждая из станции могла соревноваться только в качестве подачи, монтаже и озвучке. Все-таки, они получили свои видеоролики заранее – поэтому, естественно, потратили время на обработку.

"Мам, я хочу посмотреть мультики."

Маленький мальчик пытался взять пульт.

"Юнби, помолчи. Если ты будешь мешать, я не помогу тебе с твоим домашним заданием."

"Кхе-кхе… Мам, а мы сегодня будем вообще кушать?"

Но даже такие жалобы дочери не оторвали мать от экрана.

"Я заказала пиццу. Сегодня ваша мама занята очень важным делом. Иди пока… не знаю, почитай книжку. Позовешь меня, если придет разносчик."

Трансляция приключений в лабиринте Родерика начиналась с утра и шла весь день вплоть до вечера. В такие дни заказы во всевозможные службы доставки еды превосходили активность даже во время праздников.

"Дзынь-дзынь!"

"Здравствуйте, мы из VIP-апартаментов в Чхондаме, нам цыпленка – желательно, слабой прожарки…"

"Извините, у нас закончилась курица!"

В таком случае люди пытались дозвониться, к примеру, в китайский ресторан.

"Мы бы хотели заказать кисло-сладкую сычуанскую свинину…"

"К сожалению, при заказе вам придется подождать 3 часа."

Таким образом, в области доставки еды произошёл настоящий бум! Люди интересовались Королевской дорогой больше, чем фильмами или театрами. К тому же, не стоит забывать, что Южная Корея была не единственной страной с

подобной ситуацией – за событиями на Версальском континенте следили по всему земному шару.

Глава №8 Мясорубка

"Рааа, ты почувствуешь муки самого ада!"

"Я не допущу повторной ошибки. Снежный ураган!"

Черная магия буквально сочилась из всего тела Монтуса. Родерик же был покрыт чуть ли не слоями разного вида магической защиты. Каждый взрыв во время сражения заставлял сотрясаться весь лабиринт! Такой грандиозной битвы, что происходила между этим двумя, еще не видывал весь Версальский континент. Тем временем, Виид старался позаботиться о яйцах таллоссов – которые могли принести гораздо больше проблем, чем те 30 демонов, которые сражались с паладинами.

"Бахаморг!"

"Слушаю."

"Прости, что я притащил тебя в такое поганое место. Ты получил второй шанс – но так и не смог зажить нормальной жизнью."

"Ничего, я только рад сражаться. Битва – это и есть моя жизнь!"

К счастью, его близость с Бахаморгом была еще на высоте.

"Ну, если он выживет сейчас, значит, сможет отлично послужить в будущем."

Демоны вокруг решили конкретно насесть на паладинов. Бахаморг и Виид бились в первых рядах – но святая сила, которая исходила от божьих воителей, заставляла демонов нервничать и привлекала их к себе.

"Не вздумайте оставлять защитное построение! Бахаморг, иди вперед и сдерживай их так долго, как сможешь. Я буду сражаться сам по себе. Скачок!"

Виид телепортировался к ближайшему яйцу таллоссов и взмахнул Красной звездой.

"Бжжж!"

– ----------

Яйцо таллоссов было уничтожено.

– ----------

"Нужно позаботиться о каждом яйце, пока эти твари не вылупились."

Виид решил использовать навыки, которые содержит Красная звезда. Конечно, он чувствовал страх о том, что драконы могут почувствовать, где находится его меч – но выбора не было.

"Вызов огненных гидр!"

Внезапно все пространство вокруг заполнили эти страшные создания.

"Выжгите здесь все до последнего камня!"

Гидры тут же стали поливать огнем. Урон понесли даже те яйца таллоссов, что находились на стенах и на потолке. Мана Виида быстро восстановилась из-за силы Красной звезды – настолько, что можно было использовать…

"Сияющий меч!"

На этот раз это был не тот простой навык, которым он пользуется обычно – а посильнее: вызывающий птиц грома! Каждый взмах меча наделял определенную область током, который медленно образовывался в форму этого существа. Появившись, оно тут же устремилось вперед.

"Криии!"

Вскричала птица грома.

"Дзинь! Бззз! Буууух!"

Везде, где пролетало это существо, распространялись электрические заряды. Это, в свою очередь, увеличивало кол-во пламени, которое полыхало вокруг. Так что, навык Красной звезды был еще и усилен. При каждом своем плавном взмахе птица грома испускала ток и увеличивала температуру.

– ----------

Опыт был получен.

Опыт был получен.

Ваш уровень повысился.

– ----------

Виид умно воспользовался своими навыками в самом большом скоплении яиц таллоссов. Электрические заряды и пламя сразу же уничтожили их. Пролетев некоторое время, птица грома исчезла. Но, к сожалению, оставались еще целые яйца. Они находились в разных узких местах и внутри старых трещин – все-таки, дворец был уже довольно старый. И из-за шума вокруг они стали… вылупляться! Уже имеющиеся здесь демоны были огромной проблемой, а с появлением еще и таллоссов…

"Отряд 1, уничтожьте те яйца, которые не были сожжены огнем!"

Конечно, паладинам и без этого было трудно – ведь они сражались с демонами. Но Виид не успевал сам уничтожать все яйца – поэтому пришлось воспользоваться помощью.

"За Лю!"

"Ничто в этом мире не рождается со злым сердцем – так

что, надеюсь, что вы попадете в лучшее место."

Десятки паладинов ударили по яйцам своими мечами. По меньшей мере, их здесь было 2000 – поэтому, если вся эта орава вылупится, будет очень жарко. Те таллоссы, которые уже проснулись, бросились на паладинов, извергая синюю жидкость.

"Нужно что-то предпринять, пока нас не сломили."

Он осмотрел поле боя только один раз – но оно уже отпечаталось у него в голове. Чуть подальше сражались Родерик и Монтус. Каждый из них использовал продвинутый уровень магии в бою. К примеру, Родерик наколдовал на себя заклинание Стремительность – чтобы увеличить скорость передвижения. За счет этого он передвигался настолько быстро, что за ним невозможно было уследить. Рядом с Монтусом бился Огненный голем, которого вызвал Родерик на помощь. Каждый раз, когда очередное заклинание великого мага взрывалось об тело демона, практически по всей комнате проходила ударная волна.

"Нужно помочь Родерику в его сражении – и как можно скорее…"

Демоны превосходили паладинов в бою. А кол-во таллоссов с каждым разом увеличивалось. Они были настолько голодные – что пожирали даже трупы своих собратьев. Родерик, тем временем, был занят и не мог помочь паладинам в борьбе против всего этого сброда – именно поэтому паладинам и священникам было так тяжело. Конечно, было неплохо, если великий маг сам позаботился о малом воплощении зла – но пока в это с трудом верилось.

"Все-таки, он уже один раз был повержен Монтусом в бою – так что, нет никаких гарантий, что в этот раз ему улыбнется удача."

Неважно, какую тактику Виид использует – против настолько сильного противника, как демоны, это бесполезно. К тому же, из-за узкого пространства это становится вдвойне труднее. Тем временем, Бахаморга уже окружили 5 демонов. Конечно, он обладал крепкой защитой – поэтому так просто бы не сдался. Однако было видно, что долго ему не продержаться. Из-за того, что со всех сторон на них нападали монстры, было тяжело изменить ситуацию в целом. Вииду было нелегко одновременно сражаться самому и руководить остальными. Вообще, если честно, он до сих пор был удивлен тем фактом, что все еще оставался живым.

"Вот так всегда через пень-колоду. Придется помучиться."

И хотя таллоссы были сейчас очень большой проблемой, ему пришлось напасть на демонов, чтобы защитить группу. Он телепортировался к ближайшему демону, что атаковал

Бахаморга.

"Техника Хераимского меча!"

Полыхающий клинок Красной звезды совершал резкие выпады в сторону противника. Виид был воином Хаоса и к тому же получил много разных благословений – так что, и его физические возможности возросли. Поэтому он мог сам по себе наносить огромный урон. С помощью техники Хераимского меча Виид яростно наседал на демонов. Было важно быстро атаковать, чтобы застать их врасплох и нанести урон в слабые точки противника.

– ----------

Вы нанесли дополнительный огненный урон демону Рукресии. Защита была пробита!

Вы нанесли несколько ударов по правому плечу демона Рукресии. Его сила была ослаблена.

Тело демона Рукресии полностью пылает огнем Красной звезды. Каждую секунду он получает 3890 ед. урона.

– ----------

Вииду удалось отбросить демона от его цели.

"Огненный взрыв!"

Тело монстра буквально разорвалось от огня.

– ----------

Демон Рукресия не смог выдержать такие продолжительные атаки и был убит.

– ----------

У монстра оставалось еще больше половины здоровья – но он не смог выдержать яростных атак Виида. Как всегда, в руках воина Хаоса Красная звезда показывал невероятную мощь.

– ----------

Вы получили экзотический лист с особыми свойствами.

Вы получили шлем из мифрила высокого качества.

– ----------

"А ведь их еще таких целых 29."

Несмотря на все печальную ситуацию, у Виида появилась улыбка на лице. Он получил шлем из мифрила. Это предмет, который принадлежал рыцарю 400 уровня из гильдии Моргенштерн. Его сделали гномы – вследствие чего он обладал высокой защитой и мог усиливать боевые навыки. Демоны

блуждали по всему лабиринту – и, скорее всего, именно так этот шлем и оказался здесь. Итак, закончив со своим противником, Виид бросился на следующего. Тем временем, 3 демона пытались обойти защиту паладинов, чтобы напасть на священников. В опасности стал находиться сам Альберон, который просто обязан был выжить в ходе сражения.

"Скачок!"

Виид стал наносить удары своим мечом дракона сразу всем 3 демонам. Больше он не мог рассчитывать на неожиданность: демоны были не глупы и сразу же быстро соображали – стоило погибнуть одному из них.

"Это же он…"

"Аааа! Жжет!"

3 демона легко отбили атаки Виида и нанесли ответный удар. Он не мог оставить паладинов на верную смерть, поэтому завязалась битва. Тем временем, те 10 паладинов, что уничтожали яйца таллосса, были убиты другими демонами.

"Яйца! Они вылупляются."

"Нужно уничтожить их, пока не поздно."

Виид сдерживал атаки демонов, стараясь следить за всей ситуацией. Паладины и священники едва держали оборону.

"Ааа!"

"Богиня Фрея, прости меня за то, что я не смог ничего сделать."

Наконец-то, защита паладинов была прорвана – и они начали погибать. Таллоссы особенно преуспели в этом – с каждым пройденным временем они становились больше в размере. Сейчас длина их тела была равна росту взрослого человека, а лапы так вообще в толщину достигали нескольких метров. И один из таких "паучят" напал на паладинов, полностью развалив их защитное построение – и убив многих из них.

"Если все так продолжится, нас всех перебьют."

Прошло 20 минут – и в живых осталось лишь 200 паладинов. Почти треть священников была убита. И самая страшная проблема заключалось в том, что у них постепенно заканчивалась мана. Если это случится, они больше не смогут наносить урон светлой магией и… лечить своих союзников. Виид отчаянно сражался против демонов – израненный с ног до головы. По меньшей мере, 3-4 демона атаковали его. Если бы не сила Красной звезды и какая-никакая поддержка священников, он бы уже давно откинулся.

"Ну же, не сдавайтесь!"

Закричал Виид, используя Рев льва. Необходимо было

поднять боевой дух паладинов в такой безвыходной ситуации.

"Тварь, так просто ты не умрешь. Я буду мучить тебя очень и очень долго."

"Хахаха, и это ждет всех вас."

Виид старался держаться против атак всех демонов вокруг. Ему приходилось туго – ведь демоны обладали крепкой защитой и могли наносить много урона. Они уже осознали, что он опасен для них – поэтому теперь нападали на него только группой.

"Обойдетесь."

Виид не стал ждать, пока его окружат – и побежал.

"Хахаха!"

"Вернись – ад ждет тебя!"

Демоны, взмахнув своими крыльями, устремились за ним. Так он смог завести их в то место, где сражался Родерик и Монтус.

"Полное сожжение!"

Великий маг использовал самую сильную огненную магию!

"Жжжж!"

Монтус увернулся от нее – но вот другим 5 демонам, что бежали за Виидом, повезло меньше. Правда, погибло всего 2 – остальные же были оглушены. Всего лишь за небольшой промежуток времени Виид уже понял, как нужно правильно сражаться вместе с Родериком.

"Техника Клонирующего меча!"

Он создал 10 клонов, которые яростно набросились на оставшихся демонов.

– ----------

Демон Дженпиэн был убит. Слава увеличилась на 97.

Демон Круни был убит. Слава увеличилась на 142.

Демон Мэлелус был убит. Слава увеличилась на 198.

Благодаря вашим подвигам боевой дух и сила увеличились на 1.

– ----------

"Неплохо, но здесь таких еще хватает."

И хотя паладины со священниками умирали в бою, все же они не переставали сражаться. Общими усилиями число демонов сократилось до 13 – но здоровье и выносливость группы были истощены. Виид воспользовался шансом и смог убить еще 8 демонов с помощью магии Родерика. Паладины же заманили оставшихся и напали со всех сторон.

"Ладно, там есть Бахаморг – так что, как-то справятся без

меня."

К тому же, скорость восстановления здоровья демонов была очень медленной. Да и с уменьшением маны они тут же ослабевали. Священники же легко восстанавливали силу всей группы – так что, в этом плане у группы Виида было преимущество. Но главная проблема так и осталась не решенной – таллоссы продолжали вылупляться.

"Бух!"

"Бжжж!"

Им было без разницы – паладины перед ними или демоны. Они жрали всех подряд. И чем больше они съедали, тем сильнее становились.

"Ах, нет! Богиня Фрея, не бросай меня в такую трудную минуту!"

"Не дай бог, меч Лю сломается в такой момент…"

Несмотря на лидерские качества Виида, боевой дух паладинов и священников падал. Вокруг погибали их братья по оружию – к тому же, Монтус распространял свою темную ауру.

"Поцелуй смерти!"

"Безнадежность!"

Если священники использовали благословения в бою, то воплощения зла накладывали особую черную магию, мутнеющую рассудок.

"Как же я дошел до такого?…"

"Аааа! Почему богиня Фрея бросила меня в такую минуту?"

Правда, паладины со священниками еще как-то держались – но было ясно, что ситуация выходит из-под контроля.

"Мы так точно все погибнем. Даже если мы одолеем демонов, сколько всего-то выживет… Да еще и Монтус… Нет, я не для того столько здесь корячился – чтобы просто умереть."

Он посмотрел на Родерика. Из-за жуткой магии воплощения зла ему приходилось все время двигаться и уклоняться. Без него вся группа будет уничтожена вступившими в бой таллоссами. Одинаковая судьба бы ждала и паладинов, и священников, и Бахаморга, и самого Виида.

"Похоже, придется рискнуть… Нападу на Монтуса. Это нужно сделать немедленно."

Виид решил пойти напролом.

"Альберон!"

"Да, Виид!"

Тот был одет в белую рясу и всячески лечил раны паладинов. Если бы не он и Дериан, вся защитная стена из паладинов давно бы уже рухнула. Бахаморг также сражался сразу

с несколькими демонами – и, слава богу, еще как-то держался.

"Мне нужно, чтобы ты не упускал меня из виду и лечил, когда потребуется. Если мы все хотим выжить, я любой ценой должен оставаться в строю."

"Я тебя понял."

Конечно, Альберон был огромной поддержкой для священников – но Виид решил использовать его только для лечения самого себя.

"Скачок!"

Виид переместился к Монтусу. Сзади у него находился хвост, которым он мог атаковать – но это было, все же, самое безопасное место.

"Техника Распределяющего меча!"

Он нанес удар по правому крылу Монтуса.

– ----------

Вы нанесли удар по третьему крылу малого воплощения зла Монтуса и нанесли ему 151 ед. урона. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 344 ед. урона огнем.

Вы нанесли удар по третьему крылу малого воплощения зла Монтуса и нанесли ему 213 ед. урона. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 358 ед. урона огнем.

Вы нанесли критический удар. Урон увеличился на 9%. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 698 ед. урона огнем.

Вы нанесли критический удар. Урон увеличился на 11%. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 745 ед. урона огнем.

Вы нанесли критический удар. Урон увеличился на 14%. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 916 ед. урона огнем.

– ----------

Вииду улыбнулась удача – он нанес сразу приличный урон своему противнику! Атака прошла удачно – даже несмотря на крепкую защиту противника. А благодаря тому, что крылья Монтуса были одним из его самых слабых мест, продолжительные атаки сделали свое дело. Таким образом, третье крыло Монтуса

было полностью в огне.

"Рааа! Как какой-то жалкий человечишка посмел меня тронуть!"

Демон был в ярости – скорее, не из-за потери здоровья, а из-за того, что Виид затронул его честь и гордость. Он собирался бросить огненный шар в Родерика – но вместо этого выбрал целью Виида.

"Скачок!"

Он появился с другой стороны от Монтуса – и снова нанес урон по уже другому крылу.

"Ах ты, мелкий гаденыш!"

Демон пытался атаковать Виида, махая своим хвостом и огромными крыльями. Тому приходилось нелегко – нужно было использовать заклинание Скачок в ближнем бою! Сам Виид был далеко не малого роста – поскольку являлся воином Хаоса. Но размером Монтус превосходил его в три раза. Уже раскрывая свои крылья, комната, в которой они сражались, казалась… немного тесной. Вообще, это было чудо – что он как-то умудрялся избегать атак воплощения зла. Монтус также пытался сотрясать землю, ударяя в нее копытами.

"Общая заморозка!"

Послышался голос Родерика, использовавшего заклинание.

"Серьезно? Нашел самое лучшее время…"

– ----------

Вы попали в область заклинания Общая заморозка. Вы пытались сопротивляться – но все же заледенели.

Здоровье снизилось на 32985.

Скорость замедлилась.

– ----------

Ледяное дуновение ветра прошлось по месту, где сражались Виид и Монтус – и заморозило их обоих. Конечно, воины Хаоса не обладали сопротивляемостью к холоду – но благодаря силе Красной звезды заклинание сковало его не полностью.

"Богиня наша, Фрея,
Спаси его от рук злодея.
Придай же сил ты поскорее,
И будет биться он еще смелее.
Манна небесная!"

Альберон быстро восстановил его здоровье и прибавил сопротивляемости к холоду. Виид смог выйти из зоны действия Общей заморозки и снова напал на Монтуса. Родерику было явно наплевать – находился ли рядом кто-то или нет. Впрочем, теперь Монтус одновременно уворачивался от атак и Виида, и великого мага. Взревев и разнося все вокруг своим хвостом, он использовал магию:

"Пасть ада!"

На этот раз он не целился в кого-то конкретно. Огромные клыки появились из-под земли вокруг Монтуса и резко устремились вверх. Это была магия, уничтожающая все в определенной области. Виид едва успел телепортироваться, чтобы не попасть под удар. Стоит заметить, что он не мог постоянно использовать это заклинание – ведь мана была не бесконечной. Собственно, поэтому в бою против воплощения зла он полагался только на чистую силу Красной звезды – а не другие боевые навыки.

"Я буду сражаться до самого конца!"

Как только эффект от магии исчез, Виид тут же телепортировался, чтобы нанести удар по очередному крылу Монтуса. И хотя тот, в основном, использовал магию, но его физической мощи хватило бы на то, чтобы порушить здесь все вокруг. Он старательно махал хвостом и руками, чтобы защититься от атак по крыльями. К сожалению, Виид поздно понял, что теперь Монтус полностью сконцентрировался на нем.

"Вам был нанесен удар воздушным потоком. Здоровье понизилось на 28193."

"Заклинание Несбиваемый удар следует за вами."

Вииду села на хвост особая магия – которая не отставала от него, даже когда он телепортировался.

"Вот же гадость!"

Он перемещался, одновременно нанося удар Красной звездой по магическим снарядам. Альберон залечивал раны от тех ударов, что смогли достать Виида – так что, тот смог как-то выжить. Напав на демонов, Виид сделал незаинтересованное лицо – тем временем, внимательно косясь на Монтуса.

"Ну, давай же."

Огонь все еще ярко полыхал на крыльях малого воплощения зла.

"Наверняка, тебе жутко больно."

Виид метко распознал натуру этого демона. Похоже, воплощения зла очень сильно гордились своими крыльями.

"Жертвенная метка!"

Естественно, Монтус сразу же обрушил на него магию.

Частицы золотого света полетели в сторону Виида. Сражаясь в это время с демонами, тот резко использовал…

"Скачок!"

Заклинание Монтуса попало по демонам.

"Аааа!"

Метка отпечаталась на теле 3 демонов. Они стали быстро стареть – теряя свое здоровье – и, в итоге, умерли. Виид решил задействовать силу своего противника, чтобы избавиться от демонов.

"Чем больше вас сдохнет, тем больше у меня сохраниться очков достижений!"

Так что, Виид использовал весь свой боевой опыт, чтобы подставлять монстров под атаки Монтуса. А ведь всего лишь одна ошибка могла стоить ему жизни.

"Эх, пока что я не могу нанести нормальный урон этой твари – даже если обрушу все, что есть."

Конечно, крылья обладали слабой защитой – но можно догадаться, что без них Монтус явно не умрет. Даже Красная звезда оставляла на его теле всего лишь царапины. Правда, Монтуса это жутко раздражало – так что, он перестал обращать внимание на Родерика. Поэтому великий маг мог подготовить серьезные заклинания без какого-либо вмешательства. Виид же играл самую неудачную роль в этой "пьесе" – роль наживки.

"Межпространственное расширение!"

Родерик, наконец-то, закончил колдовать и обрушил на демона мощное заклинание.

"Ну, вот судьба у меня такая! Другие прохлаждаются, пока я тут мучаюсь."

Когда великий маг использовал свою магию, Виид старался подставляться под удары Монтуса. А когда тому было необходимо время для подготовки заклинания, Виид отвлекал внимание воплощения зла, нанося удары по его крыльям. В итоге, Монтус раскрыл свои огромные крылья и яростно заорал:

"Ах ты, мразь! Настоящий воин не убегает в бою. Дерись честно!"

У Виида было на этот счет свое мнение:

"Приму это за комплимент."

Если сам дьявол считает его поступки дурными – значит, он прожил свою жизнь не зря.

"Думай, что хочешь. Я буду жить долго – ведь мне еще нужно забрать свою пенсию!"

С одной стороны, Монтус страдал от атак по крыльям, с другой – на него обрушивались разрушающие заклинания Родерика. Правда, здоровье демона было огромным – так что, он

вряд ли пока собирался умирать. Благодаря своей высокой сопротивляемости магии у него сохранилась, как минимум, половина здоровья. Что не говори, он был настолько силен, что выдерживал мощь заклинаний продвинутого уровня! Единственное, на что надеялся Виид – что, как и его собратья, тот не обладал быстрым восстановлением здоровья.

"Нужно поддержать Родерика – всем, что есть. Скачок!"

Виид заманил Монтуса в ту область, где находились таллоссы. Даже несмотря на то, что демон являлся малым воплощением зла, мерзкие пауки все равно напали на него. Им было явно без разницы, кто он – главное, что он выглядел… вкусным.

"Бум-бум-бум!"

Монтус пытался раздавить их.

"Раааа!"

Затем он вдруг взбесился и издал громкий вопль.

– ----------

Вы услышали крик Монтуса, который содержит в себе первородный ужас ада. Боевой дух понизился на 89%.

Вы сопротивляетесь отрицательным эффектам.
Вы сопротивляетесь отрицательным эффектам.
Вы сопротивляетесь отрицательным эффектам.
Эффективность навыков снизилась.
Вы сопротивляетесь отрицательным эффектам.
– ----------

"Господи."

"Н-нет!"

"Богиня Фрея, придай нам веры!"

"Лю, прошу тебя – сотвори чудо!"

Виид смог сопротивляться эффектам крика Монтуса – но вот паладинам и священникам повезло меньше. Их защитные навыки, святая сила и исцеляющая магия были ослаблены.

"Аааа!"

Некоторые священники с низким кол-вом здоровья упали на землю и обратились в пепел. Даже здоровье и мана снижались из-за ужасного крика воплощения зла! Виид немедленно использовал Рев льва. Нужно было навести порядок в рядах группы даже без возможности исцеления.

"Отступайте в угол и продолжайте использовать защитное построение! Держитесь до того момента, пока проклятие не ослабнет!"

Из-за эффекта крика Монтуса общая сила группы Виида сразу же понизилась. Правда, это было еще терпимо – ведь они были религиозными последователями. С обычными рыцарями или солдатами было бы все гораздо хуже. Единственным, кто мог еще сопротивляться отрицательным эффектам крика, был Бахаморг – благодаря своему высокому боевому духу.

"Грязные черви! Бесполезный мусор! Все, на что вы способны – это тихо умереть!"

Монтус не стал нападать на Виида или Родерика. Вместо этого он обрушил свою ярость на всех монстров вокруг – в том числе, и демонов. Жуткая аура воплощения зла распространялась все шире, а сила его заклинаний увеличилась в полтора раза. Он вошел в состояние безумия. Виид пока решил передохнуть, защищая вместе с Бахаморгом паладинов и священников. Пока те пытались молиться, чтобы снять эффекты проклятия, Виид тревожно наблюдал за Монтусом, который буйствовал вокруг. Родерик тоже оказался рядом.

"Прости, что втянул тебя в такое опасное сражение."

"Разве вы не можете победить Монтуса?"

"Это… сложно."

"Чего… Разве не вы клялись, что можете сами легко одолеть этого демона?"

"Он стал сильнее с нашей последней встречи. Находясь здесь, он смог получить новые навыки. В прошлом он был слабее…"

"Слушайте, я просто обязан получить ваши исследования о ваянии!"

"Они здесь, в моем кабинете по этому коридору."

Там как раз находилось самое большое кол-во яиц таллоссов.

"Разве не там находятся все демоны?"

"Похоже. Правда, Монтус решил избавиться от них. Он настолько зол, что не остановится, пока не перебьет всех. Особенно после того, как вы его так сильно взбесили."

А ведь даже если Виид смог бы убежать из лабиринта, задание все равно считалось бы провальным – раз он не смог получить исследования. А Монтус, тем временем, изливал свою ярость на остальных демонах. Их атаки практически не наносили ему какого-либо урона. Огонь на крыльях Монтуса продолжал гореть – что раздражало его еще сильнее. Как только он начал уничтожать яйца таллоссов, ситуация сразу же стала ясной – он хотел перебить всех вокруг, чтобы можно было спокойно заняться Виидом и Родериком. Ах ты, нетерпеливая тварь!

"А ведь если я сейчас провалю задание, кто-то другой

сможет его потом выполнить."

Виид четко понимал это. Ведь текущее сражение было показано на весь мир через многие телестанции. Так что, любой мог понять, какой магией пользуется Монтус, сколько у него здоровья и маны – и затем легко его убить. Было ясно, что уничтожение яиц таллоссов могло облегчить сражение здесь. Конечно, не каждая гильдия могла бы направить сюда игроков достаточного уровня. Да и не все подпишутся на такое жуткое задание. Таких неудачников, как Виид, нужно было еще поискать.

Глава №9 Самая невероятная победа

"Ммм, какие плохие у вас раны."

Виид наматывал бинты на тело Родерика.

"Не стоит. Я все равно скоро исчезну…"

"А как иначе? Мы ведь товарищи, которые сражаются вместе."

Он сделал такое искреннее лицо, что у любого на глазах бы навернулись слезы благодарности!

"Товарищи… Я всю свою жизнь прожил один. Наверное, поэтому я так и закончил…"

Несмотря на свою гордость, Родерик не мог скрыть нахлынувшую на него печаль.

"Еще не поздно исправить свои ошибки."

"Как? Монтус сильнее меня."

"Если мы объединим наши силы, что-то может получиться."

"Вряд ли, от тебя не так много помощи."

Маги отличались от обычных людей своим взглядом на мир. Не обращая внимания на эмоции, они следили за ситуацией с трезвым умом. Конечно, в обычном сражении это было крайне полезно – но в таких трудных ситуациях не помешало бы немного излишней самоуверенности.

"Вы сможете существовать в этом мире еще час. Разве, зная об этом, вам не хочется сражаться так, будто от этого зависит ваша жизнь?"

"Жизнь… Я ведь давно уже умер."

"И вы не пожалеете потом, что не смогли сделать все, что можно – ради этого мира?"

"Эх… я постараюсь."

Родерик стал медитировать для того, чтобы собрать ману. Паладины и священники, тем временем, активно пытались снять проклятие. Виид немного передохнул – наблюдая, как отрывается на монстрах Монтус. За это время Красная звезда подтянула его здоровье и ману. Дрынь!

– ----------

Вы полностью восстановили свои силы.

– ----------

Монтус яростно уничтожал окружающих его демонов и таллоссов – изливая на них свою злость к Виду и Родерику. Поев вареную картошку и обмотавшись бинтами, Бахаморг тоже

вернулся в строй. Все-таки, не зря его звали героем империи Арпен. Виид заговорил с Родериком:

"У меня есть просьба."

"Что такое?"

"Мы должны сражаться вместе."

"Нет, мне проще самому. Я не привык вести бой в группе."

Родерик отличался своим упрямством. Он считался практически легендой – соответственно, и мнение о себе у него было соответствующее.

"Понимаю. Единственное, что прошу – когда я буду рядом с Монтусом, используйте только огненные заклинания."

"Я очень силен в этом типе магии. Поэтому смогу тебе помочь. Если выиграешь для меня достаточно времени, я смогу использовать очень мощные заклинания…"

"Благодарю. Я верю – только с вашей помощью у нас есть шанс на победу."

Предложение Виида не создавало никаких трудностей Родерику – поэтому великий маг тут же согласился. Теперь настала очередь паладинов:

"Слушайте! Мы не можем позволить этому исчадию ада разгуливать по священной земле Версальского континента."

"Веди нас в бой!"

Дериан ответил за всю группу. Однако среди них было еще примерно половина, кто не смог пока отменить проклятие Монтуса. Им требовалось время. Если они бросятся сражаться с таким противником сейчас – то просто умрут бестолковой смертью.

"Вас легко разобьют, если вы нападете группой. Лучше отойдите подальше и наносите урон с помощью арбалетов и святой магии."

"А разве от этого будет толк?"

"Поживем-увидим."

Все-таки, Виид старался сохранить как можно больше членов своей группы – и, вследствие, очки достижения перед религиозными сообществами. К тому же, теперь нужно было изменить стиль боя.

"Надо шевелиться."

У Монтуса еще осталось 2 крыла. И он был переполнен такой яростью, что мечтал стереть в порошок Виида и Родерика. Конечно, с самого начала он вряд ли бы их пожалел – но теперь из-за его безумия сражаться будет тяжелее. У Виида не было выбора – пан или пропал. Вдруг малое воплощение зла вскинуло свои руки вверх и что-то забормотало.

"Скачок!"

Виид тут же устремился к нему.

"Огонь, сжигающие леса,
К тебе взывают небеса…"

Родерик тут стал колдовать заклинание.

– ----------

Вы поглотили огромное кол-во огня. Ваше максимальное здоровье, мана и выносливость были увеличены. Ваша сила продолжит расти.

– ----------

Для воина Хаоса огонь был как живительный напиток. А ведь, помимо этого, магия нанесла урон Монтусу. Так началась последняя битва Виида и самого грозного монстра, с которым он когда-либо до этого сталкивался…

"Печать боли!"

Как обычно, Монтус не обращался особого внимания на защиту. Он просто принял на себя атаки Виида и Родерика – используя очередное заклинание. По всей комнате последовали громкие взрывы. В этот момент Виид, естественно, тут же телепортировался – в то время, как Родерик защитил себя магией. Священники и паладины находились в разных местах, поэтому не понесли большого урона. Но некоторым все же досталось очень сильно:

"Кха-кха-кха!"

"Богиня Фрея, прошу, прояви милосердие. Спаси нас!"

Священники умирали один за другим.

"Адский холод!"

Монтус не останавливался в использовании магии. Но поскольку он находился в состоянии безумия, его было проще атаковать. К тому же, пламя Красной звезды, обжигающее его тело, так и не исчезло.

"Продолжайте наносить удары! Паладины, стреляйте из арбалетов. Даже если вам кажется, что это бесполезно, он все равно получает небольшой урон. Священники, старайтесь использовать магию больше для атаки, чем для исцеления. Покажите вашу святую силу! Только убив его, мы сможем вздохнуть спокойно."

Виид объявил полномасштабную атаку. И хотя паладины со священниками были низкого уровня, их святая сила являлась исконным врагом для демонов и нежити. Монтус, тем временем, пытался атаковать то Виида, то Родерика – но так и не достиг

должных успехов. Первый активно изворачивался от демона с помощью своих навыков, а второй восстанавливал свою ману с помощью медитации. Виид старался привлекать внимание Монтуса, чтобы в это время вся остальная группа поливала его своими атаками. Казалось, все складывалось хорошо.

"Молот грома!"

На этот раз Монтус целился своей магией в священников. Туда, где как раз находились жрицы церкви Фреи, ударил сверху огромный молот, сотканный из молний. Послышался оглушительный взрыв.

"Аааа!"

Жрицы не вынесли атаку демона и погибли. Виид пытался остановить Монтуса, атаковав его – но не успел.

"Бахаморг! В следующий раз тебе придется принять на себя подобную магию!"

"Есть."

Конечно, Бахаморг был настолько силен, что мог бесстрашно принимать атаки других монстров. Но вот смог бы он выдержать магию Монтуса? Хороший вопрос. Но у Виид просто не было иного выбора.

"Нужно потянуть время. Его безумие не продлится долго."

Виид чувствовал, что все еще есть небольшой луч надежды. Несмотря ни на что, паладины и священники продолжали яростно сражаться – показывая буквально чудеса на поле боя. Все-таки, не зря он привел их с собой в лабиринт. С каждой битвой мощь последователей богов становилась сильнее.

"Как ты посмел тронуть этих юных дев?… Я заставлю заплатить тебя за это своей кровью."

Родерик внезапно закричал, увидев смерть жриц. Конечно, он было довольно заносчивым магом – но, в общем-то, оставался относительно неплохим человеком. И увидев, как Монтус убивает безоружных жриц, впал в настоящую ярость.

"Слышишь меня, Монтус? Я собираюсь тебя прикончить!"

"Мана переполняет мое тело.
И хотя оно довольно ослабело,
Исторгни все, что у тебя есть.
Гори! Дабы свершилась моя месть!
Взрыв маны!"

Это было заклинание, которое использовало всю имеющуюся ману в теле мага. Родерик не мог стерпеть поступок Монтуса и обрушил на него свою самую сильнейшую магию. На теле малого воплощения зла образовался невероятной силы

взрыв. Вся мощь великого мага Родерика собралась в этом ударе. Заклинание было настолько сильное, что всех вокруг ослепило от яркого света.

"Раааа!"

Как только эффекты заклинания пропали, все увидели, что на теле Монтуса появилась огромная рана. Часть его туловища, включая левое плечо, сгинуло вместе с взрывом.

"Кха-кха-кха!"

У Родерика из-за рта пошла кровь – и он тут же упал на землю. После использования магии подобного уровня вся мана в его теле пропала, заставив его впасть буквально в состоянии комы. Все-таки, даже великие маги иногда бывают слабыми. Сейчас, когда его мана исчезла, об участии Родерика в бою больше не было смысла говорить.

"Скачок!"

Виид переместился к Монтусу. Он не мог напасть раньше из-за заклинания Родерика.

"Это наш последний шанс! Паладины, разделиться и напасть с 3 сторон! Бахаморг, ты тоже!"

Покричав, Виид обрушил Красную звезду на демона. Тот не мог защищаться из-за действия Взрыва маны.

"Техника Хераимского меча!"

Виид попытался использовать одновременно и технику Хераимского меча, и технику Распределяющего меча.

– ----------

Вы ударили по груди малого воплощения зла Монтуса и нанесли ему 296 ед. урона. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 489 ед. урона огнем.

Вы ударили по груди малого воплощения зла Монтуса и нанесли ему 457 ед. урона. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 869 ед. урона огнем.

Вы ударили по груди малого воплощения зла Монтуса и нанесли ему 799 ед. урона. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 1129 ед. урона огнем.

Вы нанесли критический удар. Урон увеличился на 12%. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 1643 ед. урона огнем.

Вы нанесли критический удар. Урон увеличился на 19%. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно

1939 ед. урона огнем.

Вы нанесли критический удар. Урон увеличился на 24%. Благодаря силе Красной звезды было нанесено дополнительно 2402 ед. урона огнем.

– ----------

Из-за ранения Монтуса он смог нанести гораздо больше урона, чем обычно. При каждой атаке Виида Красная звезда буквально испепеляло тело демона. Паладины тоже нападали, оставаясь позади, а Бахаморг использовал свой меч в ближнем бою.

"Сила светлого духа!"

Священник буквально омывали тело Монтуса своими заклинаниями. Все-таки, если они смогут первый раз одолеть малое воплощение зла на Версальском континенте, это станет для их церкви великим достижением. Виду же в этом плане было плевать. Его интересовало лишь одно – деньги.

"Огненная волна!"

"Вуууух!"

Монтус использовал магию, взрыв которой отбросил назад Бахаморга и паладинов. Если первый особо не пострадал, то среди вторых очень многие погибли. Родерик тоже пал жертвой заклинания – ведь он не мог защищаться ввиду своего состояния. Как это не звучало печально, великий маг так и не смог избавиться от самого заклятого врага всей своей жизни – Монтуса… Но в строю оставался еще Виид.

– ----------

Вы поглотили огонь от заклинания. Сила увеличилась на 14%.

– ----------

Что-что, а огненная магия была для него получше всякого благословения.

"Сияющий меч! Теперь-то ты у меня попрыгаешь!"

"Рааа!"

Монтуса буквально шатало, и кровь шла по всему телу. Ко всему прочему, он ведь был ранен таллоссами, пока находился в безумии. Если прибавить к этому еще и урон от заклинания Родерика, святой магии священников и ударов Виида, можно сказать, что его изрядно потрепало. Но даже в таком состоянии Монтус все еще пытался сражаться.

"Паладины, цельтесь арбалетами в его раны! Священники,

продолжайте использовать святую магию! Бахаморг, ты пока можешь передохнуть!"

Теперь Монтус уже не мог так стрелять магией – как с автомата. Раны сделали его слабее. К тому же, теперь Дериан и Альберон обрушивали на него всю свою святую мощь.

"Нет, все так не закончится. Я заберу вас с собой в ад! У… ничтожение!"

Дрынь!

– ----------

Малое воплощение зла Монтус использовал заклинание Уничтожение. Он решил пожертвовать собой, чтобы уничтожить всех живых существ в этом месте. Нанесенный урон будет равен заклинанию магов Полное разрушение.

До окончания подготовки заклинания Уничтожение осталось 6 минут.

– ----------

К сожалению, Родерик не мог воспользоваться Полным разрушением на территории лабиринта. Конечно, на это требовалось значительное кол-во маны и долгое время подготовки – но основная причина была другая: сила ударной волны полностью бы смела и лабиринт, и даже заброшенный дворец. Монтуса же это особо не беспокоило: он с радостью был готов погибнуть – лишь бы прикончить тут всех. Вииду даже показался звук быстро тикающих стрелок – которые отсчитывали его последние минуты жизни.

"В атаку! Используйте все, что есть!"

Если они не убьют Монтуса за 6 минут, весь лабиринт взлетит на воздух – вместе с исследованиями Родерика. Поэтому само задание на секретную технику исчезнет… навеки.

"Сияющий меч!"

И свет, и огонь одновременно обрушивались на демона с Красной звезды.

"Ах ты, тварюга! Сдохни уже наконец."

Виид направлял все свои атаки точно в сердце Монтуса. Монстр такого уровня не умер, даже если бы он переломал ему все кости. Поэтому Вииду нужно было целиться либо в голову, либо – в сердце. По мере того, как заканчивалось время, лабиринт начинал дрожать – как будто от землетрясения. Поддерживающие колоны падали, давя под собой скульптуры. Паладины пытались помочь, но проклятие все еще было активно, и они не могли ничего толком сделать. К тому же, вокруг снова стали появляться таллоссы, желающие набить брюхо. И они нападали на

зазевавшихся паладинов и священников, съедая одного за другим. Виид не мог им помочь – он отчаянно атаковал Монтуса Красной звездой, чуть ли не сделав из него жертвенный костер. Здоровье демона постоянно уменьшалось.

"Нет, так дело не пойдет."

Конечно, Монтус ослабевал с каждой секундой – но все же он имел высокое сопротивление к огню. Конечно, Виид сделал все, что мог – используя силу воина Хаоса и Красной звезды. Но этого было недостаточно.

"Мне нужно что-то еще… Проклятие! Как всегда, мне не хватает атакующей мощи из-за моего глупого класса скульптора. Вот поэтому Бадырей смог в прошлый раз одолеть меня."

Даже сочетаю технику Хераимского меча с техникой Распределяющего меча, он не успел бы убить Монтуса к назначенному времени. И вдруг… внезапная мысль проскочила в его голове.

"Дериан, брось мне меч Лю!"

Тот, тем временем, защищал священников от разбушевавшихся таллоссов. Но, услышав крик Виида, тут же обернулся и бросил меч – без малейшего колебания.

"Действуй! Мы должны избавить мир от этого исчадия ада!"

Все-таки, это было оружие, принадлежащее настоящему богу!

"Освобождение от Скульптурной трансформации!"

Виид убрал Красную звезду и, превратившись обратно в человека, поймал брошенный меч – тот самый предмет, который он когда-то давно вернул церкви Лю, одолев Бэрекена. Сейчас же это оружие еще и восстановило свою бывшую силу. Правда, с возвращением в тело человека здоровье Виида снизилось так сильно, что один точный удар мог тут же убить его. Но другого выбора у него не было.

– ----------

Вы получили меч Лю, который упал в этот мир с самих небес. Ваши достижения перед церковью Лю позволяют вам использовать это оружие в бою.

Вера увеличилась в три раза.

Вы можете использовать силу солнца в сражении.

Благодаря вашей вере возможно использовать Благодать Лю.

Использование темной магии ограничено.

Монстры ниже промежуточного уровня будут бояться вас.

Скорость восстановления здоровья увеличилась в два раза.

– ----------

"Недостаточно! Скульптурное разрушение! Все в силу!"
Виид сломал Прекрасную скульптуру "Лежащий лев."

– ----------

Вы использовали Скульптурное разрушение.

Боль и сожаление возникли от уничтожения Прекрасной скульптуры. Очки искусства уменьшились на 5. Слава понизилась на 100. Взамен ваши очки искусства будут преобразованы в силу в течение одного дня.

Ваших очков искусства слишком много по сравнению с силой. Поэтому изменение будет совершенно не полностью.

890 очков силы были преобразованы в продвинутый 8 уровень навыка "Тяжелый удар" – при нанесении урона противник будет отброшен. Вероятность паралича или оглушения увеличится.

980 очков силы были преобразованы в продвинутый 7 уровень навыка "Проникающее копье" – при нанесении урона вы сможете пробить щит и броню противника.

1430 очков силы были преобразованы в продвинутый 9 уровень навыка "Внезапный гигантский рывок" – кол-во урона при атаке будет утроено на небольшой промежуток времени. Необходима огромная выносливость.

850 очков силы были преобразованы в урон от меча. Прочность оружия будет падать сильнее, чем обычно – но ваша атака увеличится на 35%.

– ----------

Виид нанес удар Монтусу мечом Лю. Если мощь Красной звезды всего лишь наносила демону ранения, то меч Лю проходил чуть ли не насквозь.

– ----------

Вы нанесли урон малому воплощению зла Монтусу в размере 1469.

Святая сила сдерживает мощь тьмы и наносит урон малому воплощению зла Монтусу в размере 3921.

– ----------

Как и ожидалось, меч Лю был очень эффективен против этого демона. К сожалению, у Дериана не было возможности подобраться к Монтусу напрямую, поэтому он не мог как следует использовать всю силу своего оружия. Но сейчас с использованием Скульптурного разрушения Виид наносил огромный урон воплощению зла.

"Благодать Лю!"

Невероятная сила стала переполнять тело Виида.

– ----------

Вы смогли использовать Благодать Лю – благодаря вашей высокой вере. Святая сила будет защищать вас в борьбе против зла.

Скорость передвижения увеличена.

Сила атаки увеличена.

– ----------

Тем временем, Монтус все еще страдал от огня Красной звезды. Урон, причиняемый мечом дракона, постоянно сдерживал силы демона. В конечном итоге его крылья просто не выдержали – и сгорели дотла. Тело Монтуса постепенно распадалось на части – по мере уменьшения его здоровья. До окончания заклинания Уничтожение осталась 1 минута!

"Теперь тебе конец!"

Виид со всей силы всадил меч Лю прямо в грудь Монтуса – попав прямиком в сердце!

"Нееет!"

Монтус исчез во вспышке света – яркость которой заставила Виида закрыть глаза. Своей атакой он, наконец-то, снизил здоровье демона до нуля.

– ----------

Ваш уровень повысился.

Ваш уровень повысился.

Ваш уровень повысился.

Ваш уровень повысился.

Малое воплощение зла Монтус, запечатанный в лабиринте Родерика, был убит.

Слава увеличилась на 4190.

Харизма увеличилась на 8.

Боевой дух увеличился на 9.

Сила увеличилась на 4.

Навык Тяжелый удар был изучен в ходе битвы.

Ловкость увеличена на 7.

Навык Точный удар был изучен в ходе битвы.

Все очки увеличены на 3.

Вы бросили вызов малому воплощению зла Монтусу и покончили с ним. Была достигнута самая невероятная победа на всем Версальском континенте. Даже рыцарь Рон Дэйку не мог похвастаться подобным достижением.

Ваши лидерские качества были улучшены.

Рыцари примут за честь следовать за вами в бою.

Все жители континента будут хвалить ваш подвиг.

Все барды континента напишут песни в вашу честь. Каждый раз, когда будут услышаны их произведения, ваша слава будет увеличиваться, а дурная слава – падать.

Достоинство увеличилось на 51.

Ваше приключение в лабиринте Родерика прошло успешно. Теперь вы станете настоящий примером для других авантюристов.

Рыцари, которые следуют божественному пути, будут доверять вам.

– ----------

Ему повезло: мало ли того, что его уровень поднялся, так он еще и смог получить новые боевые навыки! Лабиринт, наконец-то, перестал трястись после того, как демон исчез. Теперь в число великих достижений меча Лю, помимо убийства Бэрекена, можно было вписать и победу над малым воплощениям зла Монтусом. Виид, тем временем, было шевелил рукой.

– ----------

Вы получили Шлем зла.

Вы получили Окровавленный кнут.

Вы получили огромный алмаз.

Вы получили Камень ада.

– ----------

Эти предметы остались после смерти Монтуса – так что, Виид ожидал от них чего-то стоящего.

"Идентификация!"

– ----------

Шлем зла: прочность 290/290. Защита 161.

Предмет, который носил малое воплощение зла Монтус. Только тот, кто уверен в своей силе, может одеть его. Оно переполнено злом. Поэтому если владелец обладает низкой верой – его постигнет проклятие, который снизит выносливость и очки

характеристик.

Игровые ограничения: уровень 640, сила 1700, вера 800.

Особые опции: Бесконечная защита.

Противники будут бояться вас.

Боевые навыки будут становиться сильнее при ранениях.

Сопротивление черной магии и проклятиям будет усилено.

Мудрость будет увеличена на 98.

Интеллект будет увеличен на 115.

Черная магия промежуточного уровня будет тратить меньше маны.

Время на подготовку заклинаний будет уменьшено.

Сила всех боевых навыков увеличится на 12%.

Невозможно обронить после смерти.

Слава во время сражения увеличится на 8000.

– ----------

Этим предметом Виид был очень доволен. Шлем зла обладал действительно хорошими бонусами.

– ----------

Вы не можете использовать Окровавленный кнут. Из-за силы зла ваше здоровье снизилось на 3696.

– ----------

И хотя его уровень навыка ковки снижал ограничения на ношение предметов, Окровавленный кнут отказался принимать его в качестве своего хозяина. Махнув плечами, Виид положил оружие в свою сумку – оставив там до лучших времен. Паладины и священники, тем временем, продолжали сражаться.

"Эх, даже нет времени передохнуть. Нам пора в личную лабораторию Родерика."

Он бросился на выручку своей группе. Тем приходилось сражаться с таллоссами, которые недавно вылупились. И хотя их главный враг, Монтус, был повержен, "паучки" все еще добавляли достаточно проблем. Но, так или иначе, общими силами группа смогла покончить и с этой угрозой. Виид оглядел лабиринт Родерика, поедая ячменный хлеб. Наконец-то, и он сам, и Бахаморг, и паладины со священниками могли передохнуть. До этого они решили побаловать себя самой дорогой едой, какой только могли – поэтому сейчас им приходилось есть только обычный хлеб.

"Слушайте! Вы все отлично постарались! Да, многие паладины расстались со своими жизнями в этом проклятом

лабиринте – но мы смогли покончить с великим злом, Монтусом, что угрожал спокойствию всего континента!"

При этом, Виид галантно умолчал о своих личных целях, ради которых они все вошли в это подземелье.

"Ох, спасибо, богиня Фрея…"

"Мы сражались за нашего бога, Лю!"

"Жертвы тех, кто пал в бою, были не напрасны."

Передохнув, Виид мог, наконец-то, приступить к своей главной цели – поиску исследований Родерика. Теперь, после смерти Монтуса, он не боялся уже ничего – даже появившихся еще демонов. Все-таки, с самой страшной угрозой его заданию было покончено.

"Страдания закалили меня. Теперь я смогу еще больше распространять силу Лю!"

"Богиня Фрея, пожалуйста, направь меня по нужному пути."

"Пшшш!"

Небольшое сияние появилось среди священников и паладинов. Если Виид смог получить новые навыки, те же смогли подняться на новую ступень развития. Теперь их уровень превышал 400.

"Эх, а я ведь потратил почти все свои очки достижения. Ну, ничего. В следующий раз вы будете пахать на меня еще сильнее."

Сколько Виид не старался, но выжило всего лишь 150 паладинов и священников. Это показало, насколько в действительности было опасным приключение в лабиринте.

"К нам заявились людишки… Пришла пора умереть!"

"Хаха, давно я не ел человечинки."

"Познайте же адскую боль!"

Рядом с личной лабораторией Родерика находилось 10 демонов. После стольких сражений это казалось сущей мелочью. Да, численность группы сильно снизилась, но сила каждого из них увеличилась – поэтому они легко покончили с монстрами.

– ----------

Демоны, охранявшие личную лабораторию Родерика, были убиты.

– ----------

"Ну, наконец-то."

Виид почувствовал волнение. Много разных предметов находились в лаборатории Родерика – и такие, что многие игроки не смогли бы унять свой восторг. И все это богатство лежало под

толстым слоем пыли. Здесь находились магические книги, исследования, волшебные ингредиенты, драгоценности с запечатанной в них магией, камни маны и т.п. Некоторые из предметов могли содержать в себе заклинания продвинутого уровня. Для магов это было предметом гордости – обладать столько сильной мощью. Многие из них специально старались развивать определенный тип магии. К примеру, Ромуна стала известна как "маг потока пламени". Можно было часто услышать, как кто-то так называет ее в таверне. Ромуна всегда радовалась тому, когда кто-то из жителей обращался к ней подобным образом. Дрынь!

– ----------

Вы получили карту лабиринта.

– ----------

Как оказалось, еще существовала подробная схема того, как ориентироваться по лабиринту Родерика.

"Хм, вряд ли я когда-то еще сюда вернусь. Но я же не эгоист – нужно думать и о других. Уверен, за эту карту отдадут много денег."

Как это мило – Виид заботился о нуждах других людей! Тем временем, сюда наконец-то подогнали повозки, используемые для передвижения припасов. Виид сел за рабочий стол Родерика. Он высоко оценил аккуратную обработку и красивую роспись.

"Похоже, он сделан не из простого дерева. Такой хороший материал… Бахаморг, грузи его на повозку!"

Естественно, Виид не ограничился столом – забрав все предметы гарнитуры: столы, стулья, книжные полки. Дрынь!

– ----------

Вы получили материалы исследования, связанные с историей ваяния.

– ----------

Наконец-то, он получил то, зачем пришел. Правда, это не помешало вынести все остальные вещи из кабинета Родерика подчистую!

"Я не часто бываю в подобных местах – поэтому, чтобы упустить такой шанс… Так, а теперь вопрос – как нам отсюда уйти?"

Виид открыл карту и стал искать выход.

"Похоже, до выхода нас ждет еще 16 столкновений с монстрами."

Естественно, из-за межпространственных искажений они не могли вернуться старым путем. Правда, теперь их впереди ждало еще больше ловушек и демонов, из-за которых кол-во участников его группы будет снижаться. Но Виид был расслаблен – ведь он смог достигнуть то, чего хотел. И это было самое главное.

"Так-так, что тут у нас?"

На полу личной лаборатории Родерика был начерчен символ, собранный из разных рун.

"Это же магический круг!"

С помощью этого телепорта он мог легко покинуть лабиринт! Хорошо, что Виид в свое время уже видел такой, когда выполнял задания церкви Фреи.

"Ну, вперед!"

Он соединил камни маны на полу – что дало силу рунам.

"Бззз!"

Яркий свет осветил комнату.

"Пора домой."

Виид, паладины, священники, Бахаморг и повозки с награбленными предметами вошли в магический круг.

– ----------

Вы покорили лабиринт Родерика.

– ----------

Спустя мгновение Виид очутился на высоком холме около лабиринта. Остальные члены его группы так же в безопасности вернулись обратно.

"Для начала нужно проверить, что же мне делать дальше."

Виид вытащил исследования. Теперь он мог спокойно заняться этим – ведь они находились в безопасности. Конечно, задержавшись, его бы окружили игроки – но он не собирался торчать здесь долго. Дрынь!

– ----------

Вы прочитали исследования, связанные с последней секретной техникой ваяния.

Заметки Родерика

Каждый человек по-своему определяет красоту того или иного предмета. Но чтобы изобразить внеземную красоту, нужно превзойти все естественные законы и ограничения. Многие бы испугались подобного вызова – но не скульпторы. Возможно, по сравнению с другими они казались слабыми и вызывали лишь смех, но благодаря своему трудолюбию скульпторы смогли

достичь невероятных высот. Именно они начали изучение скульптуры, которая могла бы стать самой красивой во всем мире. И однажды один из них высказал невероятную гипотезу:

"Да, только лишь поистине невероятная скульптура могла выразить внеземную красоту. Но ни это вело меня на пути скульптура. Я достиг своих успехов, наблюдая за более простыми красотами. Не зря говорят, дьявол кроется в мелочах."

– ----------

"Что-то мне это совсем не нравится…"

Виид был сильно возбужден, читая все эти исследования. Но было обидно узнать, что трудности, которых он сполна хапнул в лабиринте Родерика, были нужны лишь для того, чтобы узнать о простых красотах – что ведут к чему-то большему. Тем не менее, пока еще рано было делать какие-то выводы – так что, Виид решил продолжить чтение исследований.

Глава №10 Шокирующие исследования Родерика

– ----------

"Настоящая красота кроется в естественных вещах. Мы просто не можем разглядеть их. Однажды я наблюдал и поразился игрой солнечного света, светящего на морскую гладь. С тех пор я стал задумываться – действительно ли я делаю произведения искусства? Нельзя увидеть по-настоящему красивые вещи, двигаясь в суете жизни. Они просто не остаются в нашей памяти. Мы никогда обращаем внимание на то, как, к примеру, прекрасны капли дождя, идущие с густых облаков и падающие на листья деревьев. Каждый день мы видим такое чудо – но попросту не замечаем этого. Или лучи солнца в светлую погоду? А ведь сам свет играют важную роль на то, какими мы видим скульптуры. Но разве мы придаем этому какое-либо значение? Мы не понимаем, как сильно влияет это вообще на все наше восприятие… Разве вам не хотелось бы порой сохранить в своей памяти какие-то приятные моменты? Каждый хоть раз задумывался об этом – о возможности запечатлеть тот или иной момент, который поразил ваше сердце. Но, к сожалению, это невозможно. Ведь для этого бы пришлось остановить сам мир."

Так скульпторы, обсуждая между собой, пришли к одному мнению – они хотели бы остановить мир. Предлагая такое, скульпторы, и правда, обладают весьма оригинальной фантазией. Они считают, что, остановив время, можно было насладиться такими явлениями, как текущая вода или сильный ветер. Наблюдая за миром в таком состоянии, можно было бы выразить истинную красоту всего сущего. Таким образом, скульпторы нашли способ, позволяющий выразить внеземную красоту: если бы все в этом мире остановилось, они бы смогли осознать прекрасное. И для этого требуется Ваяние времени. Послушав скульпторов, я, великий маг Родерик, согласился с их мнением.

– ----------

Вот это заявление!

"Ого!"

Виид высоко оценил мысль скульпторов.

"Я всегда верил, что мой класс таит в себе какую-то изюминку. Если бы мы довольствовались лишь простой продажей скульптур целый день, то так и не дожили бы до старости. Жизнь ведь такая тяжелая! Ну что ж, закончив это задание, надеюсь, я

смогу воспользоваться плодами их работы."

Тем временем, вся Мора замерла – наблюдая за битвой с Монтусом.

"Ох…"

"Как же так…"

"Ну, зачем? Он снова подставился под удар, спасая паладинов."

"Осторожно! Если он не увернется, то погибнет…"

Лишь голоса, наполненные волнением, были слышны в тавернах. Даже шумные компании, любящие пить пиво, молча смотрели. Кстати говоря, теперь среди наблюдавших появились игроки, выбравшие расу авианов в королевстве Арпен – теперь это стало возможным. Вместе с обычным развитием персонажа они могли прокачивать свои крылья и летать в небе. Так что, те из них, кто выбирал классы воина или лучника, были очень полезны в бою. Поэтому многие уже привыкли к тому, как персонажи недавно появившиеся игроков сидели на ветках и махали крыльями. И вот эти авианы, а также люди, орки, эльфы, гномы, варвары и другие расы молча наблюдали за происходящим сражением Виида. В тот момент, когда он, наконец-то, покорил лабиринт Родерика, на пару секунд Мора погрузилась еще в большое молчание, чем ранее – и затем…

"Урааа!"

"Всем куриных рёбрышек! За счет Сандры."

"Я хозяин таверны Сад ветров и повар с начинающим 6 уровнем готовки. Приходите к нам – пиво сегодня бесплатно всем."

"На площади готовится 1200 порций травяной каши! Все туда!"

"Особые скидки! В честь выполнения королем Виидом своего задания мы скупаем все предметы на 14% дороже."

"Распродажа на двуручные мечи! Также в подарок бесплатно 3 точильных камней. Не упускайте такую возможность. Только сегодня!"

"Специальное понижение цен! Все предметы продаем только максимум за 3 золотых!"

Все королевство Арпен радовалось успеху своего короля. И вдруг перед игроками образовалось окно, связанное с заданием королевства. Дрынь!

– ----------

Задание: Дворец королевства Арпен

Государственный строй установился на территории

севера. Появившееся королевство Арпен стремительно расширяет свои территории. Многие расы поддерживают его порядок: варвары, гномы, орки, эльфы и даже люди империи Нифльхейм. Появляется все больше городов, устанавливается безопасность. Сам король Виид добился того, что здесь появилась нация, которая ценит превыше всего честь и свободу.

Постройте дворец, который станет символом правления королевства Арпен.

Уровень сложности: задание королевства

Награда: очки достижения перед королевством

Игровые ограничения: задание могут выполнить только те, кто являются жителями королевства Арпен.

– ----------

Так слава Виида и вера жителей в него позволила появиться заданию королевства. В других странах, когда происходит постройка дворца, начинают увеличиваться налоги и создаются разные сборы. А королевство Арпен обладало просто колоссальным финансовым фондом. Виид развивал экономику страны с такой мыслью, чтобы впоследствии можно было легко присваивать 2 миллионы золотых… на личные нужды! Так что, на постройку дворца эти деньги как раз и ушли.

"Н-ничего себе!"

"Ну что, с завтрашнего дня все на работу?"

"Подожди, надо определиться с местом, где будет строиться королевский дворец. Ведь будут нужны дороги, чтобы перевозить материалы."

Игроки королевства Арпен не понаслышке знали, что такое большая стройка. В каждом районе своей страны они уже принимали участие в создании великих зданий.

"Ух, я уже готов создавать произведения искусства, не покладая рук. Так что, насчет этого не беспокойтесь – наш дворец будет самым лучшим."

"Нужны же рыцарские доспехи. С сегодняшнего дня я вместо продажи буду отправлять их для вывешивания в королевском зале."

В общем, все были при делах – и художники, и кузнецы, и скульпторы, и гончары.

"Что ж, пришла пора глины!"

"Ммм, придется обрабатывать камни для статуй круглые сутки – иногда даже без перерыва на еду."

Архитекторы, тем временем, организовали общее собрание.

"Необходимо сделать по-настоящему роскошный…"

"…и шикарный королевский дворец."

"Пока что, затраты на постройку оцениваются в 2 миллиона золотых, но…"

"…они, конечно же, в процессе увеличатся."

"Так, где будем строить?"

Очень важный вопрос предстал перед игроками севера. Королевский дворец был центром всей страны – местом, где находилась его власть. Поэтому преданность жителей, живущих рядом с этим зданием, всегда сохраняется и никогда не падает. Правильный выбор местности также повлияет на внутреннюю политику. Сейчас на севере много пустых земель и деревень, поэтому в этом отношении вопрос нужного места очень важен. Также наличие королевского дворца влияет на развитие экономики – поэтому нужно было учитывать территорию рядом с Морой.

"Все-таки, она наша столица."

"Мора должна стать известной, как величественный город, не только у нас, но и среди всего континента. И королевский дворец поможет нам в этом."

"Нужно учитывать дороги для перемещения материалов. Также рядом должны жить рабочие – это сократит время постройки."

"Но где найти такое место рядом с Морой?"

"Может, снесем деревню с лачугами?…"

"Ага, разбежался!"

По мере развития Моры там стали появляться жилища среднего или даже богатого уровня. Но лачуги так и остались здесь – как локальная особенность города. Деревня с этим постройками продолжала расти и даже стала наполняться разными произведениями искусства. Во многих местах можно было заметить клумбы с растущими там цветами.

"Ну и что ты тогда предлагаешь?"

"Давайте, для начала, будем думать шире."

Тем временем, авантюристы, торговцы и члены культа Травяной каши полномасштабно начали подготовку к строительству. А архитекторы решили задействовать даже карты севера, чтобы найти подходящее место.

"Нет, около побережья не вариант."

"Разве это позволит еще больше развиваться гавани?"

"Там еще слишком много диких мест."

"Не забывайте, север может и развивается, но не настолько быстро."

Во многих местах деревни изо дня в день боролись с дикими монстрами и ужасным холодом. Конечно, королевство

Арпен сильно повлияло на стабильность в регионе – но, все-таки, некоторые деревни не смогли больше существовать и были уничтожены монстрами. Стоит такому случиться – сразу же пропадали все полученные достижения и новые задания. Поэтому к основанию деревень подходили с такой внимательностью и осторожностью – чтобы не происходило повторных ошибок.

"Стоит, кстати, учитывать торговые пути, которые могут появиться в будущем."

"Может воспользоваться историческими данными по империи Нифльхейм?"

"Необходимо место, где нет других деревень."

"Да, нужна ровная местность – неплохо было бы, если рядом находилась река."

Обсуждение протекало настолько бурно, будто в королевстве Арпен строили новую столицу.

"Стоп, а как насчет территории между крепостью Варго и Садом богов?"

"Это там, что находится прямо в центре севера?"

"И правда! Идеальное место для того, чтобы стать настоящим центром королевства. А с учетом того, что оно находится относительно отдаленно от Сада богов и крепости Варго – все сходится как надо."

"Там же возможно построить и дороги."

"Только вот место около реки не такое уж и большое… А ведь для королевского дворца нужна огромная территория, где будут жить обычные жители и находится производственные здания."

Игроки знали каждый уголок на севере. И место между Садом богов и крепостью Варго как раз подходило по необходимые стандарты. Они знали по опыту развития Моры, как быстро могут расширяться будущие районы королевства Арпен. Поэтому старались учитывать все возможные последствия их выбора.

"Вообще, совсем не обязательно делать дворец на равнинной местности."

"Твои предложения?"

"Я тут был недавно в горах – там просто шикарно. Сами по себе скалы такие же высокие и крепкие, как стены в крепости Варго. А ведь мы бы могли выстроить королевский дворец именно там."

"И правда. Представьте – роскошный и богатый дворец, построенный посреди дикой природы…"

"Да, такая задумка переплюнет величие любого города…"

"Не забывайте, строительства дворца в горах очень

нелегко – к тому же, и обойдется недешево."

"Но ведь это будет лучший дворец, какой только возможен. Затраты того стоят."

Так было решено, что дворец, символизирующий величие королевства Арпен, будет построено в горах. Гильдии и производственные здания будут построены там же, а жилая область будет находиться на более ровной местности. В будущем, если их идея будет успешно воплощена, дворец станет одним из излюбленных мест для туристов. Особенно, если Виид создаст там одну из своих скульптур. Так место, которое вскоре могло стать центром всего севера, начало зарождаться.

"Нужно определиться с конкретными архитекторами. Есть парочка достойных – но им нужно время."

"Люди не умеют ждать. Мы должны спешить."

"Да, надо поторапливаться."

"Похоже, придется заниматься этим даже по ночам."

"Я бы не сделал подобное для своей компании, даже если бы они платили сверхурочно… Но для королевства Арпен я с радостью готов сделать все, что угодно."

Гильдия Гермес собирала для своих нужд огромную армию. Они не были довольно лишь тем, что являются самой сильной гильдией – они хотели править всем Версальским континентом.

"Оружия от гномов готовы?"

"Кузницы работают без перерывов."

"Как там наши воины?"

"Тренировка идет успешно. Боевой дух тоже на высоте."

Гильдия Гермес упорно занималась подготовкой своих войск – в том числе, набирая и новые силы. Колоссальные финансы, собранные с королевств Хэйвен, Калламор, Лесалль и союза Бриттен, были направлены на военные нужды. Особенно много внимания уделялось тренировки элитных отрядов. Все-таки, несмотря на кол-во денег и территорий в империи, предел жителей, которых можно призвать в армию, был ограничен.

"Недавно еще одна деревня был уничтожена орденом Эмбиню."

"Рахест был буквально стерт с лица земли."

Они специально использовали действия еретиков в своих целях, собирая солдат в армию. Это же и использовалось для сбора налогов – ведь военная машина требовала огромных денежных подпиток. Лефэй собрал 100 военачальников и самых сильных рыцарей.

"Помните, эта война – наш священный долг. И мы не

остановимся не перед чем, пока не объединим весь континент под флагами мира и справедливости."

"Когда начало?"

На границе с империей Хэйвен находилось несколько королевств. Многие из них боялись возможной угрозы со стороны такого соседа. Поэтому, как только империя Хэйвен нападет, скорее всего, тут же будет образован временный альянс. Так что, гильдия Гермес собиралась атаковать сразу со всех фронтов. Ведь даже при формировании альянса нужно время для того, чтобы собрать силы и нанести конкретный удар. И пока они будут пытаться это делать, империя Хэйвен уже захватит все, что ей требуется.

"Мы должны по-тихому воспользоваться шумихой, которую произвел Виид своим приключением."

Все были в курсе о том, что король Арпен первым покорил лабиринт Родерика. Многие гильдии пытались это сделать – но тот смог выполнить это сам, без помощи других игроков. Использовав внутриигровых персонажей и собственные возможности, Виид успешно завершил еще одно опасное приключение. Даже жители отдаленных деревень на Версальском континенте говорили об этом – что уж тут говорить о телестанциях. Дошло до того, что его приключения стали показывать несколько раз в день. Он был тем игроком, которого каждый в Королевской дороге уважал больше всего. В общем, популярность Виида была вне всякой конкуренции.

"Пусть люди будут пока заняты Виидом. Мы же начнем свои шаги в течение 10 дней."

Военная стратегия в отношении каждого королевства была оговорена заранее. Только элитные отряды от гильдии Гермес насчитывали целых 4 миллиона человек. Также была военная поддержка от гильдий, с которыми они были секретно в сговоре.

Узнав о названии новой техники – Ваяние времени – Виид понял, что, похоже, почти сорвал огромный куш.

"Если бы я мог остановить время во всем мире…"

Конечно, он не был в курсе, как бы это происходило – но попытался пофантазировать. В случае опасности такая способность могла бы здорово выручить его. А ведь фантазия скульптора настолько безгранична, что можно было сделать много скульптур, связанных с внеземной красотой.

"…то сначала бы зачистил банк. Нет, для начала надо наведаться в ювелирную и забрать все деньги с драгоценностями. Я бы набил свой дом наличными и золотом так, чтобы в них можно было купаться."

Лишь богатство заставляло Виида почувствовать радость – пусть даже в самой безвыходной ситуации. Тем не менее, он продолжил чтение исследований Родерика. Конечно, все это звучало красиво, но он беспокоился об игровых ограничениях, которые могли появиться у столь мощной техники.

– ----------

Я пытался создать Ваяние времени, но натолкнулся на препятствие. Я не знаю, как можно остановить поток времени. Поэтому, решив бросить эту технику, я занялся изучением природы растений. Аромат, который высвобождают те же цветы, просто невероятен. Ведь ничто не могли сравниться с настоящей природной красотой…

– ----------

"Нет… Куда… Стой! Зачем?"

Отчаянно закричал Виид. Ему показалось, будто он падал в бездонную пропасть.

– ----------

Уход за растениями тоже был сродни с искусством. Они могли расти даже на бесплодной земле и подарить счастье всем людям вокруг. Даже в самых безжизненных местах континента они могли расти и процветать. Но затем один из скульпторов сказал:

"А что нам даст то, что будут выращены цветы?"

"Ну, разве они не остаются прекрасными даже в процессе увядания…"

"Слушайте, даже обычный фермер может вырастить цветы."

"Мы говорим об эстетической стороне данного вопроса. Разве на основе цветов нельзя создать произведения искусства?"

Споры об этом продлились еще 2 дня. И тут кто-то заявил:

"Цветы живут всего несколько дней. Потом они увянут. Разве это не делает Ваяние времени более важным – чтобы мы могли не пропустить подобные красоты среди нас?"

"В твоих словах есть доля истины."

"Но как же мы…"

"Никто не говорил, что будет легко. Красота требует жертв."

"Хорошо, давайте вернемся к обсуждению Ваяния времени."

Все-таки, скульпторы обладали приличным уровнем знания в совершенно разных сферах – в географии, истории,

архитектуре, кузнечном деле, волшебстве и т.д. Также были задействованы многие другие умельцы со всего Версальского континента, чтобы изучить магию времени. Так прошло 10 лет. Скульпторы не сдавались. Они изучали многие записи приключений, исторические книги и магические свитки. Лишь поистине достойному мог открыться такой секрет – поэтому они старались на полную. А ведь они уже считались лучшими из лучших. Как-то я задал им вопрос, почему они так настойчивы в своих поисках, и получил в ответ:

"Для искусства нет ничего невозможного."

"Если хорошо задуматься… ваяние начинает терять свою популярность. Знать предпочитает больше картины – так что, я хочу сделать хоть что-то для будущего поколения скульпторов."

Мы вместе старательно пытались найти разгадку – но так и не смогли. Однако другие – люди, эльфы и гномы – продолжили наше дело и смогли, наконец-то, найти зацепку – историю о двух возлюбленных, Нодулль и Хилдеран. Они пытались избежать само время для того, чтобы быть вместе… вечно.

– ----------

На этом закончились записи в исследованиях Родерика. Дрынь!

– ----------

Задание: Любовь, родившаяся на острове Борота

В исследованиях Родерика были упомянуты факты, которые привели бы любого в шок – об истории Нодулль и Хилдерана. Узнайте, что же случилось с теми, кто хотел избежать даже время. Родерик оставил в помощь несколько зацепок.

Уровень сложности: задание на последнюю секретную технику ваяния

Игровые ограничения: если вы умрете, задание будет провалено.

– ----------

Виид тут же вытащил несколько предметов из коробки, в которые были записи исследования. В частности: свиток вызова огненного голема, свиток вызова метеорита, карта острова Борота, история звезд ночного неба №73, неработающий компас, ключи от дома на острове Борота, пески времени.

"Круть!"

Естественно, Виид сразу же обратил внимание на магические свитки. Для высвобождения заточенной в них магии ему нужно было лишь порвать их. На данный момент еще не было

игрока, который мог бы вызывать огненного голема. В свое время, когда Родерик использовал подобное заклинание, сила призванного существа была наравне с Бахаморгом.

"А еще и вызов метеорита… Да нет, не может быть. Рано радоваться. Может, это какой-то зверек, которого вырастили эльфы и назвали так… Идентификация!"

Виид решил проверить свиток вызова метеорита.

– ----------

Великий маг Родерик запечатал в этом предмете одно из своих самых сильнейших заклинаний – "Вызов метеорита". Осуществлялись многие попытки повторить подобное – но безуспешно. Так что, можно назвать этот свиток единственным в своем роде. Как только он будет разорван, над определенной областью появится метеорит, который ударит в землю.

Игровые ограничения: как только магию будет использована, ее невозможно будет остановить. Точность падения метеорита очень низкая. Удар от столкновения полностью уничтожит все в определенной области.

– ----------

"Дааа…"

Это был настоящий свиток – не поделка!

"Представляю, что будет с вражеским замком, если я использую что-то подобное…"

Виид вдруг пришло в голову, как метеорит падает на Мору. Огненный камень, оставляя за собой след, пронесется по небу и ударит в город. Здания и люди будут мгновенно стерты с лица земли. Все будет уничтожено до такой степени, будто ничего и не было.

"Значит, это все мне нужно для изучения Ваяния времени."

Виид вдруг услышал истории от жителей Версальского континента.

"Самые известные возлюбленные? Конечно же, Нодулль и Хилдеран."

"Они были вместе, даже невзирая на разногласия между их семьями."

"Вон недавно девушка по соседству влюбилась в кого-то. Надеюсь, этот молодой человек будет таким же, как, к примеру, Нодулль."

Жители внезапно стали говорить о двух возлюбленных и истории острова Борота. Многие авантюристы были заинтересованы новой информацией – но они не знали, где находится остров.

"Ну же, давай-давай!"

Юн Бенджун сидел чуть ли не на краю сидения, наблюдая за приключениями Виида. Хотя он и был творцом Королевской дороги, но лично никогда не играл в нее. Он просто получал удовольствие, наблюдая за действиями других игроков в мире, который он создал.

"Интересно, изменилось ли мое видение, если бы я сам сыграл в Королевскую дорогу?"

Тем временем, он следил за действиями Виида через многочисленные мониторы. К его удивлению, тот до сих пор держался – даже несмотря на самые безнадежные ситуации.

– ----------

Здоровье демона Пиоко понизилось до 1439 вследствие атаки Виида.

– ----------

Надписи на мониторах, описывающие действия в лабиринте, появлялись просто с огромной скоростью. Тяжело было уследить за Виидом из-за его постоянной телепортации.

"Показывая такую силу… да еще и управляя другими отрядами…"

Для одних паладинов со священниками это было бы непосильное задание. Слишком много вокруг было демонов – да еще и появились таллоссы. Даже с учетом того, что Монтус был занят Родериком, это все равно было чудо, что божьи воины держались против стольких атак от демонов. Конечно, во время охоты по лабиринту они смогли поднять свой уровень – но без правильной расстановки сил этого было бы мало. Лишь в связке со священниками – получая в нужный момент благословения и исцеления – и имея высокий уровень веры они смогли сражаться с монстрами на равных. Однако самое невероятное было в том, насколько крепкой была их защитное построение – что оно так и не развалилось. Демоны так и не смогли преодолеть заслон из 3 слоев защищающихся паладинов, которых поддерживали священники своими заклинаниями. Даже самые слабые воины среди отряда показывали достойный отпор. И хотя демоны были очень сильны, они сражались разрозненно – поэтому не могли противостоять сплоченной атаке. Победу решила не какая-то особая стратегия, а четко отточенная тактика и подбор правильных воинов. Искусственный интеллект положительно оценил вероятность успеха Виида, осмотрев построение и уровень всего отряда.

"Кол-во паладинов и священников снижается с каждой битвой. Но у них есть возможность продержаться до конца."

Конечно, Виид сам по себе был талантлив – но также ему было не занимать смелости в своих решениях и стойкости в трудных ситуациях. Он много достиг – получил разные навыки, успешно выполнял задания, повышал славу, поэтому реакция людей на его успех вряд ли кого удивила.

"Мне даже не нужно проверять что-то – и так все ясно."

Юн Бенджун проверил площадь Астелло. Там жители буквально рукоплескали герою, который первым покорил 8 лабиринт и покончившему с настоящим воплощением зла!

"Ах, Виид невероятен – будучи и скульптором, и авантюристом. Нам всем так сильно повезло."

"Пфф, теперь можно не бояться орден Эмбиню – если понадобится, Виид легко проучит их."

"Не может быть, ведь этот лабиринт – настоящий ад, появившийся в этом мире! И он смог его покорить."

"Эх, сейчас бы песню сюда. О чем? Конечно, о приключениях в лабиринте Родерика. Я уверен, многим было бы интересно послушать."

Виид был настолько популярен, что буквально все жители и игроки Версальского континента говорили о нем. Каждый раз он успешно завершал свои приключения – и, когда они были показаны через телевидения, начиналось настоящее сумасшествие. Также стоит помнить, что север стал тем, чем он сейчас является, только благодаря его стараниям. Вера в Виида была настолько сильна, что породила такое безумное сообщество, как культ Травяной каши. Это была группа, в которую входила большая половина игроков севера – с самым разным уровнем. Самое интересное, что их основной идеологией была не какая-то религия, а обычная… травяная каша. Конечно, культ уважал, прежде всего, свободу, приключения, путешествия и искусство. Но, если вдуматься, их беспрекословная вера в Виида ничем не отличалась от бездумного поклонения того же ордена Эмбиню. Новички, которые начинали в королевстве Арпен и присоединялись к культу Травяной каши, с радостью умерли бы за своего героя и смело заплатили бы любые налоги. Кстати, сам Виид никогда активно не занимался делами королевства – как правитель. Он просто использовал свою славу, полученную в приключениях – чтобы влиять на развитие Моры. Игроки сами, в основном, занимались внутренними делами. Но, если смотреть в общем, уровень правления Виида своим королевством был очень высоким. Он сразу приготовил необходимую землю, создавая Мору, и финансировал деньги в необходимые сферы

производства. Он создал Центр искусства, чтобы стимулировать культурный рост города – а великие здания смогли привлечь других игроков. Низкие налоги и высокие награды двигали людей на открытие новых земель. Несмотря на незначительный, по началу, денежный фонд страны, он не скупался на постройку разных зданий. Скульптуры Виида влияли на дух, который позволил объединить сердца игроков – и поэтому они настолько сильно верили в своего короля. Раньше Мора была практически мертвой деревней, но сейчас все изменилось. Теперь, когда игрок приходит в этот город, ему уже не хочется уходить оттуда. Даже отправляясь в другие места, чтобы выполнять свои задания, им не терпелось вновь вернуться в Мору. А такие районы, как деревня лачуг, еще больше говорили о том, как сильно король заботится о своих поданных. Новички, которые начали в других королевствах, терпели много трудностей. Уже чтобы создать свой дом, приходилось много откладывать. Но игроки Моры и королевства Арпен быстро получали собственное жилище. К тому же, деревня лачуг находилась недалеко от центра – хотя и не имела каких-то производственных зданий. Сюда часто стекались разные игроки со всего континента. То, что здесь легко и дешево можно было получить жилье, вызвало настоящий резонанс. Так вот Виид и превратил пустующую Мору в то, чем она является сейчас.

"Неужели он все это планировал с самого начала? В любом случае, это только увеличивает интерес."

Юн Бенджун продолжил свое наблюдение за активностью Виида. Он все ждал, когда тот, наконец-то, сделает ошибку и провалит все. Правда, когда Виид победил Монтуса, Юн Бенджун радостно кричал вместе с другими зрителями.

Темные игроки, тем временем, активно поддерживали королевство Арпен из тени.

Заголовок: Неизвестные охотничьи места в королевстве Арпен

Заголовок: Приглашаю всех в подземелье Бороды. Успех обеспечен!

Заголовок: Хотите поднять уровень? С 300 до 400? Тогда вам сюда

Заголовок: Место на севере, где можно получить крутые предметы

Лучшие темные игроки исследовали самые тайные уголки севера и делились информацией через доску объявлений.

"Так, теперь сюда."

"Эх, здесь такие низкие цены на землю… ну что поделать, это же север."

"Вот поэтому он так популярен."

Все темные игроки, которые были разбросаны по Версальскому континенту, собрались сейчас в королевстве Арпен. У них были свои интересы – они моглт насладиться опасными приключениями и получить выгодные награды. Некоторые из них, кто обладали классом бардов, получали задания у жителей и открыто собирали охотничьи группы. Но все же большинство темных игроков любило охотиться, не привлекая излишнего шума. Сейчас, кстати, они занимались тем, что зачищали место, где будет строиться дворец королевства Арпен.

"Продаю ожерелье из драгоценных камней, сделанных в виде слез – промежуточного уровня."

"Пожалуйста, сообщите, если найдете зачарованный волшебный посох Японга."

"Продаю материалы для кузнецов – на общую сумму в 5000 золотых."

Даже предметы продвинутого уровня теперь можно было свободно встретить на площадях. Многие из них были выставлены туда темными игроками. Они получали их в подземельях, которые открывали один за другим. Конечно, и простые игроки приложили свои руки – но территория севера была слишком большой и опасной. Напоровшись на монстров, ловушки или даже демонов, они могли легко умереть. С другой стороны, темные игроки были со всем этим знакомы, поэтому легко зачищали подземелья. Они были полностью подготовлены к любым опасностям – естественно, перед этим совершив разведку местности и исследуя типы монстров, которые там обитают. Кол-во предметов, которые они продавали в магазины, были просто огромны. Раз, уйдя на охоту, они возвращались с набитыми доверху сумками. Естественно, они также нуждались в точильных камнях, еде, разных инструментах – в том числе, для обнаружения ловушек, магических свитках, бинтах и других припасах, которые необходимы любому в подземелье. Еще они полюбили лачуги, музыкальные и театральные представления. Все это, естественно, положительно влияло на денежные поступления в кассу королевства Арпен.

После завершения задания Виид вернулся в Мору вместе со священниками и паладинами. Он решил наведаться в церкви Лю и Фреи.

"Мда, похоже, мои очки достижений сейчас изрядно

пострадают."

То, что он смог выполнить тяжелое задание, еще пока не радовало до конца. Конечно, зрители, наблюдавшие по телевизору за его приключениями, высоко оценили харизму и лидерство Виида. Он превосходно руководил ходом сражения. Его способность одновременно сражаться и управлять своим отрядом была достойна восхищения. Правда, Виид и сам выделялся своей силой – но ничто так не бросалось в глаза, как его лидерские качества.

"Управляя группой, Виид может выполнить любое задание."

"Это точно. Конечно, он сам достаточно силен – но, ведя других в бой, ничто не может его остановить."

"Он так беспокоится за участников группы."

"Для него жизнь каждого бесценна."

Вот какое мнение сформировалось после видеопередач.

"Я бы хотел стать частью группы, которую ведет Виид Бог войны."

"Для этого тебе стоит достигнуть подходящего уровня. Иначе ты просто не достоин этого."

"Раньше я только восхищался его приключениями, но теперь говорю желанием поучаствовать в похожем задании."

Наверное, их мнения бы поменялись, если бы они узнали, о чем думал сам Виид…

"Я должен завершить задание любой ценой. В крайнем случае, используя паладинов в качестве приманки."

Виид пришел в Мору и шел по главной улице. Эх, все-таки, это был самый лучший город на всем севере! Обычно здесь было множество людей и повозок торговцев, но сейчас…

"Мои поздравления!"

"Ура, это Виид!"

"Мы верили, что вы справитесь."

Игроки расступились, образовав дорогу, и бросали лепестки цветов. Они знали, что Виид скоро вернется, поэтому специально подготовились. Идя по улице, он слышал аплодисменты и восторженные крики. Словно он вернулся победителем с настоящего крестового похода! Игроки с культа Травяной каши организовали все это. Новички сидели на стенах и крышах домов, наблюдая за Виидом с таким придыханием, будто он живой бог. Даже районы холмов были забиты народом, желающих хотя бы разглядеть Виида. То, что вся Мора была буквально парализована, говорило о его невероятной популярности.

"Если вы смогли организовать это…"

Но на лице Виида не было и тени улыбки.

"…так сколько бы смогли заплатить в казну, охотясь сейчас вместо этого?"

Хотя, конечно, помимо Моры в фонд королевства шли налоги от 20 других городов. Задания и торговля активно влияли на рост его страны. Территория королевства была настолько большой, что для первооткрывателей там был непочатый край. Поприветствовал всех, Виид отправился в церковь Лю. Первосвященник уже ждал его.

"Я слышал, что вы закончили свое важное и трудное приключение."

"Я не сделал ничего. Все благодаря жертвам паладинов Лю, которые защищали собой мир на всем континенте."

"Действительно, реки крови пролились в той битве – но мир всегда требует жертв. К тому же, паладины, выжившие в битве, стали еще сильнее. Их ученики смогут продолжить защиту справедливости во имя церкви Лю."

Дрынь!

– ----------

Очки достижения перед церковью Лю снизились на 892.

Слава и честь церкви увеличится. Миссионеры еще активнее будут выполнять свою деятельность, а кол-во верующих станет больше. Паладины, которые получили в ходе битвы много опыта, смогут выполнять новые поручения.

– ----------

К сожалению, очки достижения снизились сильнее, чем он думал. Но хотя бы выжившие паладины стали сильнее. К тому же, много новых заданий появилось в церкви Лю: очищение острова Помуллан от скверны, пропавший без вести Идейн, уничтожение 3 крепости ордена Эмбиню, ненужная жертва. Все эти задания были уровня A и S! И их мог взять только Виид.

"К сожалению, слишком много мест на континенте находятся в опасности и требуют моего вмешательства. Поэтому я постараюсь вам помочь в следующий раз."

"Пусть благословение Лю всегда будет с вами."

Из-за своих обстоятельств Виид не мог заниматься этими заданиями – поэтому он решил отказаться. Затем он отправился в церковь Фреи.

"Лишь благодаря защите богини Фреи я смог вернуться в целости и сохранности."

"Да, но потери… Мы так верили в вас…"

Первосвященник церкви Фреи был недоволен им. Это

было неизбежно – ведь большинство погибших священников принадлежали церкви Фреи. Из-за этого его достижения очень сильно понизились.

"…но хорошо, что хотя бы сам Виид выжил. И Альберон вернулся к нам еще сильнее, чем раньше. Надеюсь, вы сможете и впредь оказывать нам свою помощь."

– ----------

Очки достижения перед церковью Фреи снизились на 2493.

Покровительство церкви на севере снизилось. Из-за огромных потерь активность священников будет снижена.

– ----------

С учетом того, что здесь он обладал большим кол-во очков достижения – по сравнению с церковью Лю, его это сильно не огорчило. Хотя, если вспомнить, что церковь Фрея были сейчас главной религией в королевстве Арпен, это могли повлиять на экономический рост и появления новых заданий.

"Ладно, с этим разобрались."

Сейчас Виида интересовало лишь одно – последняя секретная техника ваяния.

Империя Хэйвен сделала объявление в день окончания строительства императорского дворца:

Долгое время мы сидели, сложа руки, и надеялись на мир во всем мире. Но этого не случилось. Бесконечные междоусобицы за землю полностью развязали руки ордену Эмбиню! С каждым днем мест, где игроки смогли бы свободно существовать, становится все меньше и меньше. Мы, гильдия Гермес, не можем допустить подобного. Большая сила несет за собой большую ответственность. Поэтому мы решили навести порядок на всем континенте. Возможно, не все поймут наши действия, но если бы мы ничего не будем делать, вокруг воцарится хаос. Только чувство справедливости может вести вас в трудной борьбе против зла. В этом и заключается настоящая сила! Поэтому мы хотим донести этот дух до других и восстановить спокойствие.

Использовав в качестве оправдания свои моральные ценности, они объявили войну всему континенту! Это была не шутка – ведь война коснулась всех, кто граничил с империей Хэйвен. Во все ближайшие страны были направлены армии гильдии Гермес – во главе с их топовыми игроками. Теперь они

могли не скрывать свои военные силы. И, кстати, это коснулось и королевства Арпен – туда направили 70000 солдат во главе с игроком Ренселотом. Во время перерыва гильдия Гермес смогла создать огромное войско. И решили, наконец-то, покончить с давно надоедавшим им королевством Арпен.

"Ну, а вот они!"

"Другого и не ждали."

Версальский континент не был удивлен действиями гильдии Гермес. Они уже считали их чуть ли не злодеями. Гильдии Странников, Звезды льва, Облака, наемники Черного меча и остатки гильдии Черного льва тут же ответили на вызов.

"Ого, вот это армия у гильдии Гермес!"

"Конечно, мы тоже старались увеличивать войска…"

"…но в одиночку вряд ли продержимся."

"Давайте же объединим наши силы."

5 гильдий сразу же пришли к единому мнению. В прошлом они уже были частью альянса вместе с гильдией Гермес – до того, как те атаковали союз Бриттен. Но потом, когда они успокоились, казалось, в объединении сил не было нужды. Но, тем не менее, они тайно поддерживали связь между собой.

"Мы должны остановить гильдию Гермес – иначе они захватят весь континент."

"Они сильны. Поэтому только вместе…"

"К тому же, мы ближе всех к ним. Если они будут сражаться с другими странами, это их ослабит."

Наемники Черного меча, гильдии Странников и Звезды льва хотели нанести удар по империи Хэйвен первыми. Но пока они пытались решить между собой все разногласия, гильдия Гермес сделала это первыми. Поэтому теперь альянс стал главной силой для борьбы с таким противником.

"Война? Здесь? Отвратительно."

Фермер Миретас вытер пот полотенцем, поддерживая свою соломенную шляпу. Она, кстати, была не такой простой, как бы это казалось.

– ----------

Соломенная шляпа с куриным пером: прочность 9/15, защита 8.

Простое убранство, которое в прошлом фермер Палбонс носил, спася весь континент от голода.

Игровые ограничения: только для класса фермеров.

Уровень: 430

Выносливость: 1200

Особые опции: при земледелии есть шанс того, что мудрость будет увеличена. Монстры будут обращать на вас меньше внимания. Птицы, которые будут сидеть на шляпе, могу принести особенные семена из далеких мест. Во время труда вместо снижения выносливость будет часто увеличиваться. Можно выдерживать непогоду в течение долгого времени без потери здоровья. Вы можете восстанавливать повреждённую землю с помощью маны. Вероятность получения хорошего урожая увеличена. Можно легко отремонтировать, если прочность не упала до 0.

– ----------

Это был уникальный предмет, который он случайно получил в диких землях.

"Мне совсем не нравится то, что война приходит в королевство Арпен…"

Как и любой фермер, Миретас любил мир и спокойствие – наслаждаясь тем, как росли посаженные зерна. В королевстве Арпен он собрал урожай на целое зернохранилище и вырастил фруктовый сад. Он даже установил ирригационную систему, чтобы использовать воду из реки. Так что, в ближайшие годы его ждал отличный урожай.

"Что же, нужно сделать то, что я умею лучше всего… Ведь солдатам нужно что-то есть."

Правда, только королю Вииду было известное точное число живущих в королевстве Арпен. Правители разных регионов не могли подсчитать это сами – ведь большинство земель находились во владении самого короля. Однако Миретас был в состоянии примерно оценить численность населения королевства. Для фермеров это был вопрос жизни и смерти – какое кол-во продуктов необходимо вырастить, чтобы прокормить людей. Если еды будет слишком много, цены опустятся, а если мало, возникнет голод. А с тех пор, как Миретас стал жить в королевстве Арпен, потребление еды увеличилось в несколько раз. Уж слишком много желающих поесть глоток появилось в стране – все эти люди, орки, эльфы, гномы, варвары, авианы и многие другие. Также постоянным был прирост новичков. И как только начнется война, необходимость в еде точно будет повышена. Чего стоили только орки, которые плодились у крепости Варго со скоростью печатной машинки. Все-таки, они были той расой, в которой ее представители жили лишь сражением. Их сила роста коренным образом отличалась от других рас. Стоило появиться сильным монстрам, которые угрожали миру на земле, орки тут же первыми выступали в бой.

Так игроки, которые выбирали эту расу, получали предметы и продавали в крепости Варго. Поэтому это место стало излюбленным для многих других рас, как гномы или эльфы – и, конечно, для торговцев.

"Продаю эльфийский лук! Им может пользоваться не кто попало. Так что, жду игроков с приличным навыком стрельбы."

"Стальные глефы, сделанные в Море! Если вы купите 600, то получите скидку."

"Орчатам нравятся сушенная оленина. Эй, орк, иди сюда и попробуй сам!"

"Ботинки гномов! Настоящий эксклюзив!"

В этом была истинная сила королевства Арпен – в торговле! Благодаря активности представителей такого класса растущее число орков было соответствующе вооружено. И узнав новости о грядущей войне, они тут же организовали собрание:

"Чвик, говорят, война."

"Чви-чви, как интересно. А то в последнее время жизнь стала скучной."

"Похоже, пришло время попросить людских и гномьих кузнецов избавиться от ржавчины на моей глефе. Чви-чвит!"

"Вперед, на войну! Чвиии!"

Орки первыми ответили на зов войны. Они прекрасно понимали, что их ждет в случае победы сил из Центрального континента. Им даже не разрешалось входить в города по расовым признакам. Конечно, сами по себе они обладали не большой силой – но из-за огромного кол-ва были грозной мощью. Гильдии знали это и не были рады им на своей земле. К тому же, наличие орков влияло на снижение монстров в охотничьих местах. К тому же, орки еще и раздражали тратами на них. Многие пожалели об их существования, когда увидели, как орки плодятся и уничтожают монстров около крепости Варго.

"Раз люди погрязли в войне, мы просто обязаны им помочь. Кто же еще сделает такое прекрасное пиво?"

"Ради защиты лесов… мы также вступаем в войну."

Гномы и эльфы поддержали орков. Все расы в королевстве Арпен объединили свои силы против общего врага. Но главной мощью страны по-прежнему оставался… культ Травяной каши! Они тут же отреагировали на заявление гильдии Гермес:

"Они идут, чтобы сломать нас… Да поделом, ведь мы готовы биться до конца!"

"Хаха, наконец-то, я дождался этого!"

"Вперед!"

В прошлом они уже спасли Мору от войны! Тогда они были новичками, но сейчас смогли поднять свои силы до

приличного уровня.

"Сообщите каждому отряду, что мы готовимся к войне!"

"Нужно собрать минимум по 40 000 на каждый отряд. Сможем?"

"Отряд Грибной каши сейчас не занят зачисткой подземелья… Я скажу им."

Так они начали собирать игроков для войны через связь культа Травяной каши.

"Значит, эта поганая гильдия Гермес…"

"Убейте всех!"

"Вперед, война зовет!"

"Где общий сбор?"

Простого уведомления было достаточно, чтобы собрать сразу всех. Воины на севере сразу же стали покидать охотничьи места для приготовления к войне. С другой стороны, игроки на Центральном континента, обсуждая в тавернах, среагировали совершенно по-другому…

"Эх, гильдия Гермес пытается снова захватить континент."

"Да, они очень настойчивы. Интересно, как долго альянс сможет сдерживать их?…"

© Copyright Heesung N. (captain20000@mail.ru)